www.fhni.net

E-MAGAZINE



大兔子窝出品
本站提供杂志只供试阅，请勿作商业用途，
如喜爱本杂志，请支持出版社购买原本。

2005 08 **电软视点** 索尼管理层突发地震，久多良木健退位！！

GAME SOFTWARE 电子游戏软件



特别策划&一期两弹独家特稿

颁奖特典「考斯卡」

玩游戏挑毛病 电玩中的抄袭美学

CAPCOM失重
反复无常的变脸魔术
业界老社的退化危机



①赠品
搏击玫瑰&铁拳5
两套明信片随机获取一套



赠品②
铁拳5终极隐藏动画
游戏革命 龙珠Z-3
革命目标:天下一武道会
游戏工地 真三国无双4
全部玉和宝马取得方法



赠品③
游戏公司面视印象
2004年游戏专卖店经营调查

完全攻略&多机种冲击
ANOTHER CODE双重记忆
红忍 血河之舞
怪物猎人G
真三国无双4

最新情报&新游戏轰炸
第3次超级机器人大战α
圣斗士星矢 圣域十二宫篇
龙之力量／龙珠传说

人气连载&游戏文化专栏
人气游戏历史最高纪录
鬼武者2一闪模式绚极限
踏上水木之路
在成长的旅途中捕捉生命的美好
游戏快餐化进程的是与非
游戏至上终结篇／斗剧之春
铁拳5新人招式分析
神风清响！浅谈鬼眼狂刀

新闻报道
盛大与微软的XBOX阴谋？

GDC特报
任天堂&微软&索尼 三大厂商未来计划集体曝光

电子游戏综合情报志
总155期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
08>

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

Vol.155 2005 / 8

半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社 长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨相冥 杨帆
联系地址：北京 61-68信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472729-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传 真：010-64472184
邮购电话：010-64472177
广告部电话：010-64472920 64472180
广告联系人：佟馨 武小姐
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印 刷：北京乾沣印刷有限公司
订 阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号
常年法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。
■ 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。
■ 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。
■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。
■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换，电话见上。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

为"垃圾"正身

不知是从什么时候开始，"垃圾"这一词语开始频繁地被玩家用来评价某款游戏。而与之相对的则是"神作"这个词。抛开后者不谈，但就前者而言，每每听到的时候，心里总不是特别舒服。"垃圾"这个词，本就听来刺耳这自不必多做解释，或许多少还出于对"弱势者"同情的缘故吧，总想着为所谓的"垃圾"打抱不平。

随便在哪一个网络搜索引擎中输入关键字"游戏"和"垃圾"，都能找到一大堆相关的网页。仔细看看，不幸被划入"垃圾"行列的游戏数量以及所涵盖的类型绝对可以用"五花八门"这一词语来形容。然而即使是这样，也从来没有见有几个人能真正站出来大声宣布，所谓"垃圾"的标准到底是个啥。个人认为，这实际上就好比我们去餐厅点菜，有的人喜欢甜点，有人则喜欢酸点。难道我们就能仅仅根据某一个或几个人的口味而简单做出结论，说哪个是菜是"垃圾"而哪个菜是"神作"么。其实，无论是"神作"还是"垃圾"，充其量都是针对个体而言的。只是当很多"个体"集合在一起，就会形成一种舆论，而这种舆论在某些情况下确实能起到一些左右人视听的作用。

作为一名成熟而理性的玩家，我们应当能够十分清楚地认识到，游戏行业并不单纯只是为了迎合或满足某一个体在精神方面的需要而存在的。它的存在形式以及运作方式都是建立在一定经济基础之上的，简单来说，它实际就是一种商业性的行为。整个游戏行业不会被某几个人的喜好而左右，更不会因为某些个体的声音而改变自身发展变化的方向。

仅仅根据个人主观意识去界定一款游戏的好坏是没有太多必要的。世界上有那么多玩游戏的人，他们自然都会按自己的爱好做出适合自己的选择。就算是"垃圾"也还是会有人买。就好比说，自行车绝对不会因为某些人说："和汽车相比，自行车就是垃圾"这样一句话而立刻消失。试图用自己的想法去抹杀另一种思维方式的做法是不明智的，真正能够起到决定性作用的只有市场。

游戏是要玩的，牢骚也是可以发，然而实在没有必要把"垃圾"之类的词语常常挂在嘴边。太过专注于此反而会禁锢住自己。尝试突破自己的思路，去发现并且接受更多新鲜的东西，我们会收获更多。





无无

■春节又来了，很多北京市居民和部分北京市民的热情使得城区禁放规定成了一纸空文。我从三环的亲戚家回市中心自己家的时间比平时足足多花上一倍。满街都是火药的碎屑，还有狂热分子在路上布满爆竹路障，晚间的火焰满街飞舞，火药的气息充满整个城市，此情此景怕是只有当年的伊拉克和科索沃才能得见。人们的法律意识固然淡薄，但也侧面提醒了大家珍惜和平年代的重要。幸亏偶准备了一顶安全帽，才得以全须全影地安全抵号。
■最近迷上了keroro军曹，2004第一动画的名头不是盖的。别说我火星，人家工作忙啊……gerogero，ってゆうか、后知后觉？
■春天终于来了，记得中学时某老师曾强制命令以"春"为题作诗一首。第二天交了，老师看后无语。我还记得是这么写的：《春》春天到了／鸟儿叫了／姑娘们俏了／老大爷笑了。



小沛

■小沛盼望已久的《铁拳5》终于入手，这些日子一直都在苦练新人物冯威。这家伙虽然不是什么正面人物，但是其硬派的战斗风格却是小沛最欣赏的。特别是给他配音的也是中国人，亲切感倍增。希望经过我的不懈努力能早日达成像冯威在游戏中所说的那样："我才是最强的！"
■最近一直感觉特别累，一天的体力还没到中午就消耗干净了。经过认真的分析，原因就是我需要多活动，尽管这段时间的好游戏不少，但也不能玩起来没完。小沛可不想还没把铁拳练成电软老大，就先把体重变成编辑部第一了。另外在这里特别要感谢老T，为了支持小沛的运动计划并且还不耽误游戏，老T慷慨地把EyeToy借给小沛作为健身工具，再次表示感谢！
■诺基亚终于不是占中国市场手机份额最大的了，可小沛还是一如既往地支持，时下打算购入的是N6280。



彩火

本期电击观看重点提示

■游戏革命第二弹：龙珠Z3情景学习，目标天下一武道会。本期游戏革命卡卡舍生取义，以"不要脸"的精神化身为短命老师，只为营造更好的环境，帮助"怕饭"小熊掌握基本攻击手段。比中精彩，身为伦攻师的我可是第一个亲眼目睹者哦。你也想知晓具体怎样？赶紧打开电击一看究竟吧。
■"天谈不裂"郑重推出本季度第二位高手名家：来自武汉的一·W。表演游戏是PS2版的"天诛·红"。究竟何手如何？反正编辑部三位精通天诛的同事一致认为：此人对游戏每个部分了解过于透彻，以至大多数人根本来不及对游戏角色做出任何反应。
■游戏工地本期隆重推出"真三国无双4"中4种玉和5种马鞍的获得方法，这可比光看文字直观多了。





唯夜

■我发现自己真的颓废了，竟然很少会去买书看了，偶尔逛一次书店，竟然舍不得买——买游戏的时候我似乎没怎么犹豫过。
其实一些时候是不敢买，因为买了回去就忍不住想看，但手里还压着很多工作呢……想到这我只好悲愤苦涩地打开电脑继续打字，这期的手札啊……月亮大人呀……她居然有闲去买那么多书。当然了，我最近很穷也是一个主要原因。
■"真·三国无双4"打到吐血，这真的是一个不错的收集育成RPG，点评里说我是"究极制心狂"果然大有道理……但熬时间练级我是无所畏惧，不过其实我很怕读盘的，于是托人买了一个PS2硬盘回来，但这块东西除了可以用来提高读盘速度外显然不能吃，我饿着肚子有了上述体会。
■"七月七日晴，忽然下起了大雪"，真像我的心情……

CONTENTS

特别策划 反复无常的变脸魔术　业界老社的退化危机

CAPCOM，失重！ 36

电软视点 久多良木健正式退位！？

索尼管理层地震，殃及PS大业？ 9

新闻聚焦 2005 GDC 爆料三大次世代主机规格 4

新闻聚焦 两大日本著名游戏制作人投奔微软 7

重头攻略 真·三国无双4 50

重头攻略 ANOTHER CODE 双重记忆 60

特别策划 玩游戏挑毛病　电玩中的抄袭美学

游戏COSPLAY 颁奖特典「考斯卡」 82

编辑手札：为"垃圾"正身 —— 2
游戏新闻眼 —— 4
国内游戏新闻报道 —— 8
中国电玩榜 —— 10

无双报道
- 狂乱 —— 12
- 龙珠Z传说 —— 14
- 第3次超级机器人大战α —— 16
- 赛尔达传说 —— 18
- 圣斗士星矢 圣域十二宫篇 —— 19
- 脱狱潜龙2 —— 20
- 龙之力量 —— 21
- FORZA赛车 —— 22

编辑点评 —— 23
电玩铁板烧：向月夜告别 —— 26
电玩铁板烧：FIFA街头足球 —— 27
电玩铁板烧：装甲核心 方程式前线 —— 28
电玩铁板烧：拳击之夜2 —— 29
最新作游戏情报 —— 30
修罗殿：鬼武者2一闪模式 —— 42
无双兵器 —— 44
RPG怪物事典：踏上水木之路 —— 45
人生活剧：在成长的旅途中捕捉生命的美好 —— 46
米花通信：游戏快餐化进程的是与否 —— 47
电软剧场：游戏至上终结篇 —— 48
攻略人行道：红忍·血河之舞 —— 64
攻略人行道：怪物猎人G —— 70
游戏研究所：龙珠Z3 —— 74
游戏研究所：超级机器人大战OG2 —— 76
秘技天地 —— 90
霸王塾：斗剧之春 —— 91
科普园地 —— 92
闯关族的家 —— 94
龙哥热线 —— 98
足球学堂 —— 100
格斗天书：铁拳5新人招式分析 —— 102
大墙画廊 —— 106
三栖下午茶：神风满响！浅谈鬼眼狂刀 —— 107
GAMEBAR —— 108
最新游戏发售表 —— 110

资料栏说明

PS2　益智娱乐　本刊译名：电子游戏软件

①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注解，以使您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体）⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏

铁拳5隐藏CG —— 1：30
武藏传精彩宣传动画 —— 1：00
无坚不摧 天诛红 全程极速通关 —— 12：30
游戏革命 龙珠Z3 天下一武道会 —— 15：00
游戏攻略 真·三国无双4全"宝马"、"玉"入手 —— 9：00
最新作游戏情报 —— 4：30
精选百分百 恶魔猎人3(上) —— 15：00
铁拳5结局CG欣赏



封面主题：樱花大战3 巴黎的燃情岁月

GAME INDEX

PS2

狂乱 …… 12
龙珠Z传说 …… 14
第3次超级机器人大战α …… 16
圣斗士星矢 圣域十二宫篇 …… 19
龙之力量 …… 21
向月夜告别 …… 26
FIFA街头足球 …… 27
装甲核心 方程式前线 …… 28
拳击之夜2 …… 29
NANA …… 30
太鼓的达人 TAIKO DRUM MASTERS …… 30
幻影王国 …… 31
斗鱼 …… 31
激情职业赛车 …… 31
恶魔之石 …… 32
百人斩少女 …… 32
狂野历险 四度引爆 …… 33
伊苏3 …… 33
光明力量NEO …… 34
金色卡修贝尔！友情协力战2 …… 34
铁拳5 …… 34
鬼武者2 …… 42
真三国无双4 …… 50
红忍·血河之舞 …… 64
怪物猎人G …… 70
龙珠Z3 …… 74
铁拳5 …… 102

XBOX

脱狱潜龙2 …… 20
FORZA赛车 …… 22
寓言 …… 30
SPIKEOUT街头快打 …… 33

GC

赛尔达传说 …… 18
大金刚热鼓3 …… 32

GBA

真·三国无双A …… 32
超级机器人大战OG2 …… 76

NDS

怪蛋英雄 …… 33
触摸卡比 …… 34
ANOTHER CODE 双重记忆 …… 60

特报 SCOOP 2005游戏开发者大会在旧金山召开

微软、索尼、任天堂公布部分次世代主机情况，CELL和XNA Studio一并强势公开

本刊讯　全球最大规模的游戏开发者讨论会"游戏开发者大会2005(GDC2005)"在美国当地时间3月7日召开，并于3月11日结束，历时一共5天。以前的GDC大会都是在加州圣何塞举办，而今年首次转移到了旧金山，召开场地是旧金山的MosconeWest会展中心。本次大会上，微软终于开始透露XBOX2的部分细节，虽然实际的东西很少，公布的消息大多是一些制作理念，不过也能让人了解到次世代主机的一些奇妙构想。同时在本次大会上，索尼和任天堂也公开了少量下一代主机的资料，让人感到意外的同时，也很佩服他们开发工作的进展速度。GDC是业内盛会，其对今年整个业界的发展具有导向作用，从本届会议的丰富内容中我们也可以提前感受到今年的游戏界会是火爆异常。



本次GDC规模为历届之最

GDC是面向游戏开发者的技术性研讨会，与会者将提供有关业内最新的技术信息。本届GDC的会议共有350多场，同一个时段召开的会议就有20个以上。近年来，GDC大会除了技术研讨和最新技术演示外，还为赞助商设立了展台，展示最新产品。可以说是E3的前哨战。今年在GDC大会上发表基调演讲的是任天堂社长岩田聪，其它日本游戏制作人演讲部分包括有稻叶敦志、岩谷徹、水口哲也、植松伸夫等10人，而在针对日本游戏开发者的会议板块中也有欧美著名制作人的演讲，例如Lionhead的PeterMolyneux和Maxis的WillWright等。

本次大会的第一天主要是进行初步预览形式的讲堂型简要会议，总共有11场。具体内容包括游戏学术研究"SeriousGamesSummit"，介绍最先进3D图形技术的"Direct3D尖端图形效果"，网络游戏开发技术的"多人游戏开发中的因素与执行"以及从各个角度进行游戏设计探讨的"游戏设计者的工作"等。



↑本届GDC的会议举办时间相当紧凑，5天时间有350场。

另外，手机游戏也成为今年GDC的一个热点。在第一天的会议中"GDCMobile"板块非常受人关注，共有1000多人参加。目前手机游戏市场在日本的规模相当庞大，不过在欧美还是刚刚起步，与PS2、XBOX等传统家用机平台相比有巨大的差距，不过近来也开始出现迅速发展的势头。在GDCMobile板块中有一个"世界手机游戏大检阅"，介绍了以日本为主的目前最先进的各种手机游戏。其中要数SQUARE-ENIX《最终幻想》系列进军手机游戏市场的消息最受关注，如刚刚公布的《最终幻想VII滑雪》。

SCEA公布CELL相关信息

这次SCEA在其演讲活动中，公布了PS3所采用的新一代高性能微处理器芯片"CELL"的相关开发信息，并确定PS3将采用"OpenGL ES"作为标准的3D绘图应用程序开发接口（API）。

SCEA本次演讲的题目为"CELL：数字娱乐的新平台"，演讲中除说明这款由SCE、IBM与东芝共同开发的新一代高性能微处理器芯片的大体规格之外，还介绍了CELL所具备的8个串流信号处理单元SPE，与PS2微处理器EE中的向量处理单元VU之间的不同。

根据SCEA提供的资料显示，SPE是以多用途处理器的方式设计，而且能同时处理包括整数、单精度／倍精度浮点数，比VU功能强大数倍，用途也更加广泛。而且SPE是使用C／C++等高级语言来编写程序，比起使用汇编语言方式编写程序的VU更容易进行开发工作。

SCEA演讲者表示，虽然CELL是个构造复杂的芯片，但他们将会提供一个简单易用的CELL程序开发环境，并兼容与目前既存的许多程序开发工具，让开发人员不需要每换一个系统就可以掌握一套新的标准，从而在原本熟悉的开发环境与工具下进行CELL的程序开发。在3D绘图方面，SCEA也首度确认PS3将采用由Khronos Group所制定，以跨平台3D绘图 API"OpenGL"子集合为基础，专门应用于便携式装置、家电或游戏机等嵌入式系统的"OpenGL ES"标准。由于OpenGL是个历史悠久、技术成熟且广泛为业界所采用的标准，因此采用OpenGL ES的PS3将能提供给游戏开发人员熟悉的3D绘图程序开发环境。

除了OpenGL ES之外，PS3也将采用由绘图芯片供货商NVIDIA所制定的高级3D绘图语言"CG"。CG是一种架构于不同3D API之上，以类似C语言的语法进行高级3D绘图程序开发的标准，将提供给游戏开发人员强大、直观而且灵活的3D绘图程序开发环境。

本次的演讲中，可以得知SCEA非常强调CELL程序开发的便利性，也许是吸取了原来PS2游戏开发非常复杂的教训。这次的便利条件包括可使用高级语言来编写程序的SPE，兼容于许多既有程序开发工具，并采用以业界所熟悉的OpenGL为基础制定的OpenGL ES以及灵活易用的高阶绘图语言CG，都减轻了游戏开发者的工作负担。

微软副社长透露XBOX2细节

微软副社长兼XBOX事业部总监J Allard首次公布了XBOX2（暂称）包括硬件、软件以及网络服务等的部分细节。在他的演讲中提到，在进入HD





↑J Allard在其演讲中对XBOX2的描述十分投入，他兴奋的神情似乎肯定会成功。

（高分辨率）时代后，游戏平台将比微处理器芯片扮演更重要的角色，新的技术与消费者新的需求将会结合在一起，重新定义原有的娱乐产业。

J Allard还在现场展示了被称为“次世代 XBOX引导(Next-Generation XBOX Guide)”的操作接口，这也是微软官方首度公开XBOX2的实际细节。这款次世代XBOX引导将提供XBOX2包括游戏、所有支持的媒体格式、网络连线以及USB摄影机等的附加功能大体如下：一、玩家卡片（Gamer Cards）：这个功能将帮助玩家快速浏览XBOX LIVE提供的各种资讯，能够快速找出与自己有共同兴趣或生活习惯的玩家，并与之连线。二、集市(Marketplace)：本功能可以提供给玩家简便的方式来追加购入游戏的各种内容，包括如新增的章节剧情、关卡、地图、武器、交通工具以及角色造型等。三、小型交易（Micro Transactions）：本功能是一个能以极小金额进行内容交易的渠道，游戏开发商可以极低廉的价格将自己的创作品推出到网络上，例如玩家可以花99分美元来买一台游戏中独一无二的跑车，并在游戏中使用。四、自定曲目（Custom Playlists）：本功能将会是所有XBOX2游戏必备的，也就是玩家可以选择自己喜欢的音乐在游戏中播放，而不再局限于游戏内定的配乐。

J Allard还介绍了XBOX2的设计理念，与IBM合作开发的多核心高性能微处理器，有着每秒上兆次浮点数运算（TeraFLOPS）等级的运算机能，能够提供给开发者宽阔的发挥空间；与ATI共同开发专门为高分辨率时代游戏与娱乐所设计的特制绘图芯片；高度亲和性的各种软件技术，包括DirectX、PIX、XACT以及目前所发表的XNA Studio等，让游戏开发团队能紧密地结合在一起，充分发挥新一代高性能处理器所带来的震撼效果。

至于次世代主机的相关硬件规格，在本次演讲中仅有少量概略性的描述，如会将无线手柄作为标准配置，并在按键的布局上做一些调整，还会继续在主机内配置硬盘等。其它具体的消息一概预定于5月举行的E3展中正式公布。

任天堂新机“革命性”规格公布

任天堂社长岩田聪于北京时间3月11日凌晨



↑岩田聪在本次GDC上做的基调演讲引起了人们的极大关注。

2:30～3:30进行了本次在GDC上的演讲中，首度透露了任天堂下一代主机Revolution的相关细节。在演讲中岩田聪正式宣布，Revolution的主机硬件将延续前一代NGC时与各厂商保持的合作关系，继续与IBM以及ATI 共同研发相关部件。IBM将提供代号为“百老汇(Broadway)”的高性能微处理器，ATI将负责研发代号为“好莱坞（Hollywood）”的新一代图形处理器。

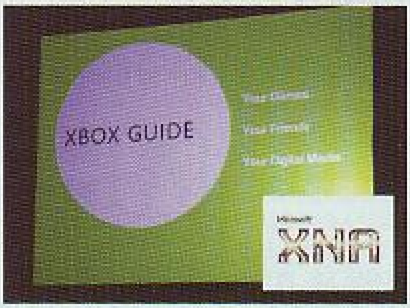
在相同的硬件技术合作对象的支持下，Revolution将兼容目前NGC上所有的游戏。主机中还将内建Wi-Fi兼容的无线网络功能，可与同样具备Wi-Fi无线网络功能的NDS联机，并将与NDS预定推出的网络联机计划紧密结合在一起。

有关Revolution的传闻最近一直断断续续地传出，如今任天堂官方所公布的资料也部分吻合了以前的猜想，如向下兼容NGC游戏和与NDS联动等。本次的演讲虽然初步掀开了Revolution神秘的面纱，但任天堂一直所标榜的创意依然没有任何说明。看来喜爱任天堂的玩家，也只能等待E3展给我们带来更进一步的惊喜了。

GDC2005花絮

微软正式发布“XNA Studio”

在去年的GDC2004中，微软便发表了支持多硬件平台的游戏开发标准“XNA”，而本次则是正式发表该计划的具体产品XNA Studio。该产品是以微软的Visual Studio 2005 Team System为基础，可进行大规模团队程序开发作业的开发套件。



↑微软带来的实际性的东西就是XNA Studio。

借助XNA Studio所提供的整合型开发环境与辅助工具，游戏开发商能迅速进入新一代游戏开发的领域，从容面对新一代硬件平台的高性能复杂环境，XNA Studio将能有效提升游戏创作、程序开发、作业管理与品质管理等各领域成员的团队运作效率，简化开发流程，降低开发成本。并基于统一的标准与档案格式，让开发过程的资源有效地共享。

任天堂拉拢各厂商加盟

任天堂社长岩田聪在与会期间接受媒体采访时表示，目前NGC之所以无法普及推广，就是因为欠缺第三方软件商支持。任天堂内部对此已经深刻检讨，并会在以后积极拉拢更多游戏厂商加盟到任天堂新主机的阵营当中。岩田聪同时还表示，因为任天堂本身就具备很强的游戏开发实力，从20年前的FC开始，任天堂一直十分专注在提升自家游戏开发能力上，反而忽略第三方游戏厂商的支持，所以从N64主机开始就有些厂商放慢了在任天堂主机开发游戏的步调，而在目前的NGC上问题便更为严重。

在掌机方面，任天堂的做法正好相反。GBA全球5500万台的销量让各大游戏商争相加盟，NDS在发售初期也是有不少游戏厂商加盟。任天堂针对新主机Revolution的策略也将吸取掌机的这个成功经验。



↑任天堂这次对待众软件厂商的积极态度自然很有吸引力。

美国任天堂副总裁访谈

美国任天堂市场行销执行副总裁Reggie Fils-Aime在GDC举办期间接受了美国媒体的采访。在访谈中他谈到了任天堂目前的现状以及少数新主机的内容。



↑Reggie对任天堂的未来充满信心。

Reggie表示，对于去年底所推出的NDS在全球已经达到了400万台的销量，以后预定推出的几款大作也为主机的后续销售铺平了道路。至于传闻已久的神秘大作《马里奥128》，也承诺该游戏将会于E3展上展出，不过可能会是以影片播放的方式参展。另一款于去年E3公布的热门游戏《塞尔达传说》，确定会在今年的圣诞节前后推出。

在美国任天堂（NOA）的业务方面，Reggie称NOA现在掌管包括美国、加拿大和南美的软硬件销售，占整个任天堂集团营收的55%。对于任天堂下一代主机Revolution，在今年的E3展中一定会公布相关的细节，任天堂着重的是创造一个全新、直观，同时又能吸引更多玩家的新概念主机，这些制作理念比硬件规格更加重要。而且目前Revolution的开发机也已经准备好要提供给游戏开发厂商，以保证游戏开发商将会有足够的时间来研发相关游戏，推出时间也不会比其他竞争者晚。现在开发《银河战士 Prime》的Retro Studios就已经在着手进行Revolution游戏的开发工作了。



NDS逐渐启动网络游戏功能 日本任天堂推出无线下载服务

本刊日本专讯　任天堂日前正式公布将于2月26日起，于日本各大主要都市的零售店面设置无线下载试玩机台。NDS的无线下载服务就此拉开序幕，该项服务提供包括NDS游戏的试玩版游戏以及附加资料的下载扩充。

完成下载是通过NDS内建的无线网络功能，从店面所设置的试玩机台以无线传输方式下载资料到自己的NDS主机上执行或储存。目前预定提供的下载内容包括《行星保卫战》与《直感一笔》的试玩版，以及《大合奏！乐团兄弟》的5首追加乐曲等。《行星保卫战》与《直感一笔》的试玩版不需要安装卡带，直接下载到游戏机的内存中即可执行游戏，游玩次数也没有限制，直到玩家关机为止。《大合奏！乐团兄弟》的追加乐曲则需安装卡带，下载后资料将直接储存于卡带内，不会随着关机而消失。



↑NDS的下载服务只维持一个月，完全是为了起到广告作用。

该项服务由2月26日起到3月31日截止，覆盖面涉及日本全国各大都市中总共30余家NDS零售店面。

微软竭尽全力提前为对手施压 《HALO3》将与PS3同时发售

本刊讯　XBOX的FPS大作《HALO2》在去年的游戏市场中大获成功，全球640万套的骄人成绩使其成为微软的一张王牌。现在微软正在全力开发续作《HALO3》，并希望以此作为牵制PS3的手段。

当初Bungie公司在制作《HALO2》时就耗费了相当大的人力物力。其制作小组由65个人组成，一共花费了三年时间，取得了如此的销售成绩也在情理之中。而今微软更加重视《HALO3》，在这上面的投资也要更进一步，制作小组的规模以及投入的资金都会成倍增长。微软目前已经加大了对Bungie公司各方面的支持，希望他们能加倍努力地开发对应次世代主机的《HALO3》，其所采用自然是最新的游戏开发工具“XNA”，而游戏品质方面当然会尽可能地发挥XBOX2的超强硬件性能。

目前有传闻称，微软打算将《HALO3》与SCE的次世代PS3主机同一天推出，目的就是希望通过《HALO3》的人气有效牵制PS3主机的销量。如果传言属实，那么索尼的PS3真的要好好考虑该怎么应对这个棘手的问题了。

PSP游戏取消版本区域限制 美日两版软件可于同机运行

本刊美国专讯　对于即将在美国发售的PSP，原先人们认为该款主机可能会加入版本限制而不能运行日版游戏，但是现在这个问题已经得到了明确的答复，那就是PSP取消了这方面的限制，任何一款PSP主机都可以随意运行美版或是日版游戏光盘。

先前人们的猜测主要是因为SCE一直未对此事进行任何官方说明，而且在日本地区发行的PSP游戏包装上都有类似DVD分区的标志，因此人们才会认为PSP也会像家用机一样存在版本区域的限制。如今美国著名游戏网站IGN刊登出了一篇测试报告，报告中指出他们将EA所提供的美版游戏《极品飞车 地下狂飙》安装于日本版PSP 主机上，确认可以正常执行，因此证实了PSP游戏不分区的说法属实。

然而游戏不分区并不代表UMD格式的影音出版物也一样可以通用，SCE方面在先前就已经表示PSP的影音出版物将会采取与DVD类似的分区设定，各不同分区所发行的UMD影音出版物将无法适用于非所属分区发行的PSP主机。



↑美日版主机的玩家也可以玩这些美版游戏了。

英国新掌机Gizmondo发售日确定 强大性能远远超过PSP与NDS

本刊讯　在PSP和NDS大放异彩的这段时间里，这两台掌机几乎吸引了人们大部分的注意力，几乎把英国的掌机Gizmondo给忘在了一边。然而Gizmondo却一直没有停下运作的脚步，现在这款掌机已经将发售日期定为3月19日。



Gizmondo搭载了微软的Windows CE.net操作系统，配有2.8英寸（解析度为240x320）的TFT LCD屏幕，使用400MHz的SamSung ARM9处理器，内置数码相机功能，以及NVIDIA的GoForce 3D 4500 GPU，备有MMC及SD记忆卡两用插槽，并支持蓝芽无线传输（Class 2），USB2.0接口，内建GPS全球定位系统，还可播放MP3、WAV、MIDI音乐跟欣赏MPEG-4、H.263编码影片，并拥有GSM三频、GPRS Class10、WAP2.0、SMS/MMS短信收发等无线通信功能，同时也有可关闭通信机能的“飞行模式（Flight Mode）”，以便在飞机等禁止使用无线通信装置的地方使用。其在性能方面要远远高于PSP和NDS！

Gizmondo的零售套装中将包含：Gizmondo主机一台、1100mAh标准锂离子充电电池一枚、充电器一副、USB 传输线一条、SIM卡一张、耳机一副、驱动程序软件一张以及内含展示用音乐、影片以及游戏的SD卡一枚。该零售套装税后的售价为229英镑，其游戏软件的售价将会分为9.99英镑、19.99英镑以及29.99英镑这三种不同档次。3月19日在英国首先上市之后，该掌机将会在2005年第一季度于其他欧洲地区推出。

索尼再次增加掌机无线下载服务 未来PSP将会拓宽获取信息渠道

本刊讯　在3月7日举办的“iHollywood Digital Living Room 论坛”上，Sony Pictures副会长Yair Landau于讲演中公开表示，索尼将开始为PSP提供连接“Connect”网络音乐下载服务的功能。



“Connect”是索尼所经营的网络音乐下载服务，提供超过50万首音乐可供人们付费下载，每首音乐的收费为0.99美金，使用者可将音乐下载到如Net MD等索尼的数码便携音乐播放器中。Yair Landau表示，索尼计划于1年内推出能让PSP连上Connect进行资料下载服务的软件，同时也计划推出让PSP能与PC或Mac联机传输数据的软件。

预期在相关软件推出之后，PSP将会具备多样化的影音内容获取方式，包括购买UMD影音光碟出版物、无线网络下载，或者是通过 PC或Mac连线传输等方式。

育碧签约球王涉足体育游戏 微软提供相关技术予以支持

本刊讯　近日，法国育碧公司宣布正式进军体育游戏市场，由于育碧已经与全球排名第一的高尔夫球王维杰辛（Vijay Singh）签约，所以今后计划会推出以维杰辛为标题的高尔夫游戏系列，不过目前育碧尚未公布对应平台和发售时间。

维杰辛在高尔夫球坛上是与泰格尔·伍兹齐名的人物，而在游戏市场上以他们二人命名的游戏也将会成为重要的竞争对手。另外，育碧目前已经从微软那里购买了相关体育游戏的技术、开发工具以及源代码。这些源代码曾被用在微软的《NHL Rivals》、《NFL Fever》、《NBA Inside Drive》、《MLB Inside Pitch》等知名大作当中。这也就意味着育碧刚刚进入体育游戏市场就获得了强大的支持。

育碧首席执行官Yves Guillemot表示，体育游戏还有很大的发展空间，育碧将会把更多更好的创意引入到这类游戏当中。我们希望不仅提供给体育游戏迷们具有独特风格的游戏内容，同时我们所制作的游戏也将发挥当前以及下一代主机的强大性能。

日本游戏制作人相继加盟XBOX2阵营

事件 EVENT

本刊讯　微软对待XBOX2主机的态度比前代主机要重视许多，首先是在开发进度上一路领先，而最近更有许多日本著名游戏制作人也相继宣布加入XBOX2游戏开发的阵营。近日宣布加盟微软的两位就是原世嘉公司的水口哲也和原CAPCOM公司的冈本吉起。

水口哲也原为世嘉子公司UGA的社长，在离开世嘉后成立新公司"Q Entertainment"。其开发过的知名游戏包括《世嘉拉力》、《太空频道》等作品，擅长以崭新的创意结合华丽的视觉表现、独特的音乐节奏带给玩家新冲击。冈本吉起则是CAPCOM老牌游戏制作人，在CAPCOM有19年的工作经历，开发过《街头霸王》、《快打旋风》、《1942》等名作。在2003年因为CAPCOM财务大赤字而辞去副社长一职，独自成立新公司"游戏共合国"，近期即将上市的PS2游戏《源氏》正是该公司的作品。

这次两位制作人加盟XBOX2阵营，对外宣称都是因为XBOX2主机拥有完善的游戏开发环境，同时XBOX2的超强硬件机能将给他们更大的发挥空间。今后他们将会致力于开发该主机独占的精品游戏。



↑一微软现在势头真是强劲，前些时间FF的生父坂口博信宣布加入微软阵营，为下一代主机开发两款游戏已经在业内引起了轰动，如今水口哲也与冈本吉起也投靠了过去，难道这真是大势所趋吗？

岩田聪谈掌机游戏制作理念 NDS将主要面向非玩家市场

事件 EVENT

本刊讯　就NDS的游戏制作理念问题，任天堂社长岩田聪近日在《MOTHER》的制作人系井重里的个人网站上发表了个人见解。他认为NDS的游戏制作方向应该偏重非玩家，新掌机所提倡的以全新方式来进行游戏为的就是用较强的娱乐性来扩充玩家的队伍。



↑《任天狗》的确是制作得非常逼真，这作的游戏方式将"模拟"这两个字诠释得淋漓尽致。

在岩田聪的叙述中还谈到了即将于4月21日发售的NDS游戏《任天狗》。据他所说，《任天狗》是这样一款能将游戏定义延伸的作品，它将会让所有的爱狗人士都在其中找到共鸣，从而体验与传统宠物游戏完全不同的乐趣。而在《任天狗》发售之后，任天堂还计划推出更多具有新奇创意的游戏来扩展当前游戏的定义。现在正在酝酿当中的NDS游戏包括类似电子词典功能以及利用到声音和光控的数款游戏。

岩田聪还表示，NDS的独特设计使先前的许多想法都得以实现。例如《大合奏！乐团兄弟》，虽然三年前就准备在GBA上推出，后来因为考虑到这种合奏的游戏方式需要很多盘卡带才能实现因而最终放弃。直到NDS可以多人单卡无线联机，这款游戏才又获新生。最后，岩田聪表达了自己对NDS的希望，那就是让更多的人接受这款奇特的掌机，无论他们是否玩过游戏。

任天堂公布四款时尚外观 NDS终于展露个性化风采

硬件 HARDWARE

本刊讯　发售已有两个多月的NDS终于要有新的版本推出了，日前任天堂官方正式公布了4款颜色时尚的日版NDS主机。分别为纯白（Pure White）、石墨黑(Graphite Black)、玉石蓝(Turquoise Blue)和糖果粉(Candy Pink)。

在这四款主机当中，前2款预定在3月24日发售，后2款则初步确定在4月21日发售。它们的价格都与原先的银色版NDS相同，都是15,000日元。目前还没有消息推出该系列的美版主机。这回一下公开四款不同颜色版本的NDS主机也算是有史以来动作较大的一次了。






索尼慎视日版主机前车之鉴 准备100万台PSP供北美首发

特报 SCOOP

本刊美国专讯　索尼电子娱乐美国公司（SCEA）在近日正式对外发布，他们将准备一百万台PSP主机以确保在3月24日美国发售时能够满足广大玩家的需求。

SCE自去年12月12日PSP在日本地区上市以来，已经拥有超过118万台PSP的出货量。去年在日本地区首批发售的20万台PSP被玩家抢购一空，其后SCE即使数次增加出货量也都是供不应求，因此这次SCEA在北美地区干脆直接推出100万台PSP来抢占北美市场。

这次不但是数量充足，而且在北美发售的是内含多项配件同捆的PSP超值套装，售价为249.99美元，除了拥有与日版相同的记忆棒、线控耳机、锂电池、变压充电器、PSP包以及吊带之外，还多了一块擦拭机身用的清洁布；另外也将附赠一款游戏、电影以及音乐功能演示用的UMD光碟，前100万台还将附赠《蜘蛛侠2》UMD影片一套，绝对物超所值。

NGC完美直读将于近期上市 盗版现象日益猖獗令人担忧

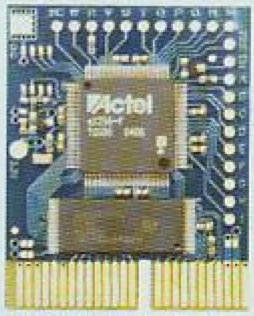
硬件 HARDWARE

本刊讯　NGC主机的破解工作在日前又有了较大的进展，欧洲的家用游戏机破解组织"Ripper 3 Team"在其官方网站上公布了其专门为任天堂NGC所研发的直读芯片。这款名为"Ripper-GC"的直读芯片比前一段时间公布的要更加完美，可以免去引导盘而直接运行盗版。



↑这款直读的安装很简单只有8根线。

NGC是盗版商最后攻陷的一款家用机，先前的直读芯片需要引导盘，有时也会引发死机现象，可见任天堂在防盗版方面还是颇费了一番心血。可是依照目前国外盗版技术的发达程度，破解主机也只是早晚的事。现在安装了最新直读芯片Ripper-GC的NGC主机将不再需要与电脑连接下载破解程序，也不用任何引导盘就可以轻松读取盗版，已经达到了目前PS2"完美直读"的水平，该芯片可能在几周之内就会批量上市。



↑直读的外观很像一盘卡带。

谈及盗版，真是一件让人永远也头痛不完的事。现如今发达国家拼命研制此类技术，到头来还是发展中国家来掏腰包，同时更拖慢了发展中国家游戏业的进展速度。我们在这里奉劝真正喜欢游戏的玩家们，热爱游戏，就要支持正版！

国内游戏新闻报道

NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国 这段时间国内的游戏界爆出了不少重磅新闻，行货版XBOX以及NDS都将在不久之后推出，神游更要在7月举办NDS游戏比赛，朝华首开业内先河，准备了100辆汽车回馈《梦幻之星》玩家……

特报 SCOOP 大陆版NDS可能在4月前后上市

本刊讯　对于大陆版NDS，神游公司一直没有透露任何消息，但就目前神游公司即将推出的游戏比赛活动预测，大陆版NDS可能会在4月前后上市。作出这样推测的原因就是，神游即将举办的活动中有两款NDS游戏比赛，而该项赛事的报名时间为今年4月，那么不难想到，神游会在比赛报名之前推出主机及游戏，以便让玩家可以事先练习。

近期神游公司与“ChinaJoy”配套赛事CGT（电视游戏竞技）组委会进行一系列的接触、洽谈，确定了其唯一官方合作伙伴的身份。神游公司将参展于2005年7月在上海举办的第三届ChinaJoy，为此神游公司还赞助了ChinaJoy的配套赛事CGT。在本届CGT上，神游公司在三个平台都会提供竞技项目，其中当然还包括DS。而且为了保证展出的质量，神游公司还特意从日本空运了曾用于日本DS巡展时所使用的双屏设备。基本上，这次的赛事就相当于新游戏的发布会了。神游公司会在不久后敲定这次游戏比赛的项目，现在可以得知游戏暂定为2个GBA游戏与2个DS游戏。而整个活动将于3月中下旬开始宣传预热，而在4月接受各地玩家报名，5月份神游公司会在全国四个城市（上海、成都、广州、北京）组织试炼比赛，而在6月将在四地展开火热的初赛，7月集中到CHINA JOY现场进行决赛。

对于这次活动的推广，神游公司可谓不遗余力，他们将为赛会提供的奖品包括有奖金、小神游SP以及iDS（神游DS），总价值超过10万元人民币。而对于进入决赛的玩家，神游公司还将包办他们前往上海的旅费。其实先不说这些，光是大陆版NDS即将发售这个消息就够中国玩家高兴的了。



↑目前《大合奏！乐团兄弟》已经被确定为比赛项目之一，而另一项比赛的游戏现在还不清楚。

特报 SCOOP 大陆行货XBOX有望暑期推出 盛大联手微软打造新网络帝国

本刊讯　3月9日，盛大总裁陈天桥在接受采访时公开表示，盛大和微软正在为推出大陆行货版XBOX的合作项目进行磋商。其先前并购新浪的举措正是与微软合作过程中的一个重要环节，原来业内对于在盛大新浪背后的第三方猜测终于有了答案，竟然就是微软。凭借如此强大的后盾支持，陈天桥开始构筑其理想的网络帝国，那就是将互联网、电视以及游戏机捆绑在一起。

对于未来的计划，盛大的构想是：Intel提供芯片、微软设计操作系统、长虹制造捆绑到电视机上销售的机顶盒、盛大提供数字娱乐服务、广电提供电影和VOD点播服务、新浪提供新闻资讯和广告平台，再把这一切整合到盛大的销售系统平台中。另外在采访中，陈天桥承认在春节期间到美国与比尔·盖茨就XBOX以及Media Center等领域的合作进行商讨，但是具体的洽谈结果，陈天桥并没有透露任何消息，只是表示目前一切进展顺利。

据传闻，大陆版XBOX可能会在今年的暑期正式上市，并且可能同时发售简体中文版《最后一战2（HALO2）》，同时还将捆绑XBOX LIVE一起销售。至于主机售价以及具体发售日等信息相信在不久之后就会正式公开。

网络 NETWORK 《梦幻之星》同时在线人数突破10万 朝华送出100辆汽车大奖回馈玩家

本刊讯　国内知名游戏厂商朝华数字娱乐有限公司，其代理的SEGA著名网络游戏《梦幻之星在线：蓝色脉冲》自从2005年1月18日正式公开测试以来，凭借SEGA出品游戏本身优良的品质，以及运营公司朝华娱乐优秀的服务，得到了玩家的热情支持。到目前为止，同时在线人数已经突破10万。

据悉，朝华娱乐为了回报广大玩家，在全国范围内，推出真情回馈玩家活动。足足将有100辆汽车会送到《梦幻之星在线：蓝色脉冲》的玩家手中。这不但是游戏业界前所未有的大动作，更将引爆整个游戏行业服务理念的大转变。而且放眼全国，如此大规模的回馈消费者行动也是前无古人的惊世创举。现在这项活动正在火热进行当中，玩家可以通过各种不同的参与方式获得汽车大奖。如有玩家想要详细咨询本次活动，可以登陆官方网站WWW.PSOBB.COM.CN查询。



↑《梦幻之星》依靠世嘉品牌的人气以及优良的游戏品质，获得了广大玩家的一致好评。

事件 EVENT 今年年底史艾与大宇结束合资关系 网星承诺继续为玩家提供原有服务

本刊讯　为应对国内网络游戏市场的快速成长与变化，网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司的两家原厂兼股东公司——史克威尔艾尼克斯与大宇资讯正式改变合资策略，将于2005年内各自成立新公司。

原有的网络游戏《魔力宝贝》将在2005年底转移到史克威尔艾尼克斯于北京新成立的公司，而轩辕剑网络版系列产品(一代、二代)将在2005年底转移到大宇资讯于北京新成立的公司。

鉴于现在正处于过渡阶段，为了排除玩家的顾虑，网星公司郑重承诺，在此过程中所有用户的权益(包括点卡和服务器数据)都将获得完全保障，包括市面上的所有网星欢乐卡(JOYCARD)无论已开卡或未开卡，都保证可继续在魔力宝贝和轩辕剑网络版系列(一代、二代)上消费。请玩家放心的继续购买与使用网星欢乐卡，继续放心使用网星公司所提供的一切服务。



↑今后推出的《魔力宝贝》强化版本是否会有史艾的LOGO呢？

特报 SCOOP 台湾昱泉着手开发XBOX2游戏 总经理曹约文谈次世代发展趋势

本刊讯　台湾省昱泉国际总经理曹约文，在日前透露了有关公司目前着手开发XBOX2游戏的状况，以及今后为了适应时代需要的一些发展趋势。曹约文表示，现今亚洲地区除韩国外，只有昱泉国际拿到了XBOX2的开发机，虽然目前开发工具尚未齐全，但已有规划将《射雕三部曲 Online》针对XBOX2进行开发。

XBOX2的游戏开发成本非常高，平均一款XBOX游戏成本约为200万美金，而XBOX2游戏开发成本预估可能高达1、2千万美金，约为XBOX的5至10倍。现在已有国外厂商来接洽《射雕三部曲 Online》的代理事宜，游戏实际推出的时间可能要到2006年。

为了让昱泉在产品制作时间与品质管理上更加标准化，以最精简的流程创造最大最好的产出，台湾昱泉国际和国外游戏原厂同步，购买了一套价值700万的游戏专业流程控管软件“Alien Brain”。此举就是为了学习西方，做到标准化的管理，逐渐积累和国外游戏公司竞争的实力。曹约文还表示有可能和国外游戏发行商成立合资公司，同时也并购一些小型工作室，成为昱泉日后游戏开发的生力军。

索尼管理层突发地震 久多职变殃及PS大业

索尼于3月8日正式对外发表，原任会长兼CEO的出井伸之以及社长安藤国威，将卸下目前的职务转任集团顾问。而会长兼CEO一职将由现任美国SONY负责人的Howard Stringer接任，社长一职转为现任副社长中钵良治。原来认为有望提升为会长的SCE社长久多良木健也辞去了索尼副社长职位而专门负责索尼游戏事业方面的经营管理。本次的高层职位大变动，表明索尼希望借此来扭转家电经营方面的颓势，以及尝试大胆变革的决心。





[左图中的就是新任索尼总裁Howard Stringer，右上方是原索尼副社长久多良木健，右下方是原索尼会长出井伸之，现在这三人可谓是几家欢乐几家愁。

10年以前，当出井伸之面对“全球最佳经理人”称号不屑一顾、沉醉于打造不可一世的索尼帝国的时候，他绝对想不到会有这样黯然离去的一天，更想不到他梦想中的能左右日本经济的商业帝国，最终会交到一个英国爵士的手中。

意料之中、意料之外

出井伸之的退任本身并不出人意料，早在两年之前，当索尼的收入开始出现大幅度亏损、股票开始狂泻、“索尼危机”的评论开始见诸各大小媒体的时候，人们已经预感到这位老牌职业经理人下台的可能性。不过，让业界大跌眼镜的，是索尼居然决定由一位传媒出身的英国人接管整个公司的管理权，而不是由出井伸之一手提拔起来的久多良木。

毫不夸张地说，久多良木对于出井伸之和索尼有着救命之恩。如果不是他用Playstation上获得的辉煌成功掩盖了公司在电子、医药、化工等方面的巨额亏损，出井伸之多半不能活着看到今天。作为回报、以及对公司复兴计划的孤注一掷，久多良木被推到管理层的前台，而建立起以PS为中心的综合娱乐网络，也正是久多良木和出井伸之所共同期望的世界。

坊间普遍预测久多良木会在出井下台之后成为索尼帝国的新掌门。甚至就在3月7日大局已定、斯丁格确定上任的消息传出之后，大多数人还认为久多良木会在未来的高级管理层中担任重要职位，甚至成为垂帘听政的实权派人物——他对于索尼所做出的贡献实在太大，以至于几乎没人想到这样一个大功臣会被董事会剥夺了所有的权利，赶回到PS部门去做他的老本行。

PS系的命运

久多良木的被黜，表示出了索尼董事会对PS系主机的一些忧虑。在出井和久多的计划中，索尼未来的发展都将围绕PS3和PSP进行，利用现存的品牌和产品优势构架出一个庞大的互动消费网络，最终实现蜕变。应当承认，这是一个很大胆、很独特并具有相当前瞻性与可行性的计划，但它有一个致命的弱点，就是其成功完全依赖于PS系主机的普及率，也就是说，整个计划必须以PS3获胜为前提，而对于这一点，董事会的老大们并没有久多那样的自信。

如果这次人事变动换在3年以前、PS2彻底取得决胜地位的时候，久多执掌索尼门户将是当仁不让的选择。或者，再远一点的年代，如果索尼还只是和世嘉、任天堂对决，久多也极有可能成为新老大。问题在于，索尼现在的对手是微软，一个由世界首富掌控的软件公司、一个拥有数百亿现金并且常常发数美元发嚣的操作系统制造巨头，一个第一次进入电视游戏业就已经站稳脚跟的高手，董事会并不认为索尼在这场竞争中能获得压倒性的胜利。

如果让久多担任索尼的首席执行官，那么他势必会进一步提高PS部门在集团中的地位，并有很大的可能在PS3与Xbox2的决斗中孤注一掷。当局面发生较大变化的时候，掌有至高权力的久多也许会调拨集团内的一切力量来与微软对决，而这种命存一线的赌博是理智的董事们最不愿意看到的一幕。

所以，选择斯丁格并同时废黜久多良木，说明董事会已经基本否定了久多与出井提出的互动网络计划，或者，至少说明PS系主机已不会是未来计划的中心角色。在这种思想的指导下，PS部门的地位和权力实际已被削弱，它在将来最多只能扮演一个主要配角，而不是具有主导权的重要角色。

进退两难

这场人事变动对PS3和PSP可以说具有决定性的影响。首先是PSP，如果它不能在短期内达到预想的普及率，成为GB系主机必须正视的对手，斯丁格会毫不留情地把它斩杀。Hi-MD已经成为了iPOD的牺牲品，在目前的形势下，索尼绝对不会希望再多一个类似的累赘，至少董事会的成员应该有这样的盘算。

而更大的变数还在PS3身上。众所周知，主机的研发和首发是成本最高、预算开支最大的阶段，如果硬件普及量和软件支持率不能达到一定程度，通常情况下主机制造商会面临巨额赤字。可以预料，至少从今年开始到主机发售后一年，PS部门的财务报表不会像前两年那么好看了：不要说继续保持赢利，也许能维持黑字都会变得困难。

对这种状态斯丁格和董事会究竟能容忍多久，在久多和PS3来说是至关重要的，这将直接决定PS3在未来竞争中的胜败。

所以，芯片量产前的PS3实际上已经处于一个进退两难的局面：摊子已经铺开，但预算则已然被删减，而久多良木的销售推广计划是否会受斯丁格新策略的打压目前还不得而知。但有一点是可以确定的，那就是PS3将需要学习怎样为斯丁格让路，而不是以前所习惯的要别人让路。

总之，在PS2辉煌时代渐渐淡去之后，PS系的新主机将迎来一个寒冷的冬天，来自内外的压力正悄悄地改变着它的命运，而这个冬天究竟会很快过去，还是漫漫无期，却没有一个人心里有底。

主机的强大与否，这已经不是竞争的关键因素，任何一场战斗，只有坚持到最后的人才能获得胜利，而坚持却往往是痛苦而孤独的。

也许只有微软这种异类算是个例外吧。

特约撰稿人／王俊生

中国电玩榜

2005年第8期

（统计时间2005年2月24日－3月10日）

本期截至统计日期共收到有效选票1519张

C H I N A T O P G A M E S

最期待TOP15

近期玩家最想玩到的游戏

这次的前5名作品中竟然有3款出自SQUARE・ENIX，其游戏软件巨头的身份的确让人敬畏。NAMCO前不久刚公布的传说系列最新作"悠远传说"也获得了许多读者朋友的支持，作为仅次于DQ与FF的日本RPG超大作，其分量也是一等一的。不过个人感觉最近传说系列开发的速度似乎太快了，可玩性和趣味性的进化并没有跟上作品推出的节奏。而一早就宣布过的"最终幻想・少年归来"早就过了原定的发售日却一直迟迟没有消息，这次再次上榜估计有不少玩家等得不耐烦了吧？

1 上期3 PS2 最终幻想12

■角色扮演 ■SQUARE・ENIX ■2005年春



SE社长和田洋一在最近于日本彭博财经通讯社的专访中，透露原计划于今年春季发行的FF12将很有可能会延期发行。

846 计票

2 上期4 PS2 铁拳5

■对战格斗 ■NAMCO ■2005.3.31



游戏美版已经于2月25日提前发售。本作恢复以前的风格，结尾动画也挺恶搞的，本期开始将刊登研究连载。

738 计票

3 上期5 PS2 王国之心2

■动作角色扮演 ■SQUARE・ENIX ■发售日未定



制作人野村哲也表示由于本作中的配音长度以及游戏流程将会是前作的两倍，因此本作将会采用双DVD。

706 计票

4 新上榜 PS2 悠远传说

■动作角色扮演 ■NAMCO ■2005年内



本作最大的不同之处就是不再是由藤岛康介担任游戏人设，而是起用了新锐派画师中泽一登进行人物和原画设定。

653 计票

5 上期7 PS2 武藏传2・剑圣

■动作角色扮演 ■SQUARE・ENIX ■2005.3.15



除了PS2版之外，SE北美公司的总裁兼营运长乙部一郎还表示会在3月15日当天同时发售手机版的"武藏传2"。

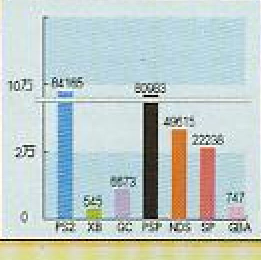
591 计票

排名	变动	平台	游戏	类型	厂商	发售日	计票
6	上期6	NDS	恶魔城	动作冒险	KONAMI	2005年冬	507
7	新上榜	PS2	浪漫沙迦・吟游之歌	角色扮演	SQUARE・ENIX	2005年春	473
8	上期9	PS2	杀手7	动作解谜冒险	CAPCOM	2005.3.24	421
9	上期10	GBA	洛克人ZERO4	动作冒险	CAPCOM	2005.4.21	367
10	上期8	PS2	骑龙者2 封印之红 背德之黑	动作冒险	SQUARE・ENIX	2005年春	324
11	上期11	GBA	真・三国无双ADVANCE	动作冒险	光荣	2005.3.24	289
12	新上榜	PS2	最终幻想7・少年归来	其他类型	SQUARE・ENIX	2005年底	254
13	上期14	PS2	光明力量NEO	角色扮演	SEGA	2005.3.4	203
14	上期15	NDS	口袋妖怪・钻石/珍珠	角色扮演	任天堂	2005年预定	174
15	上期13	PS2	NAMCO x CAPCOM	角色扮演	NAMCO	2005年5月	141

★榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：www.vgame.cn

为了给各位积极参与投票的朋友谋求更多的"福利"，本榜主以大无畏的革命精神终于从飞月同学那里要到了"电软十周年纪念金币"的名额。虽然本排行榜的奖品价值并没有多高，但相信对各位支持者来说奖品的意义应该并非只是物品本身吧？大家给本榜投票更多的应该是出自对杂志以及对游戏的热爱。说句俗一点的话，那就是"礼轻情意重"，希望各位继续支持本栏目。说到最近正在玩的游戏，由于NDS被借走而老GBA又已送人，造成北斗的"OG2N周目通关计划"只得暂时搁置。在完成了龙珠Z3的研究之后，目前主要把精力放在DMC3上，每天至少玩至差不多深夜1点才睡，有够过瘾！



日本硬件双周销量统计

这期日本游戏硬件销量略有下降。家用机方面，由于三大主机都已差不多步入晚期，再加上年内很可能就会发售的XBOX下一代主机，因此在硬件销量上很难再有大的作为。掌机方面，PSP的销量仍旧领先于NDS，虽然迄今为止PSP游戏还没有什么大作，不过其强大的多媒体功能仍然吸引了不少年轻购买者。

本期统计时间：2005.2.14－2005.2.27

最流行TOP15

近期玩家玩的最多的游戏

无双的魅力果然够猛，一发售就登上了最流行游戏排行榜榜首宝座，并且领先第2名的恶魔猎人3达一百多票。虽然本作系统改进不大，主要是新增了数名武将以及武器系统，然而光这些就够FANS们忙上一段时间了。按照光荣的习惯，估计"真3S4猛将传"也已经排在发售日程上了。恶魔猎人3也获得了很多投票，本作可说是将"狂酷"精神发挥到了极致，不过战斗确实相当爽快。这两款都是近期大家必玩之作。

排名	变动	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
1	新上榜	PS2	真·三国无双4	动作冒险	KOEI	2005.2.24	941
2	新上榜	PS2	恶魔猎人3	动作冒险	CAPCOM	2005.2.17	786
3	上期3	GBA	超级机器人大战OG2	策略模拟	BANPRESTO	2005.2.3	723
4	上期1	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	角色扮演	SQUARE·ENIX	2004.11.27	675
5	上期4	PS2	龙珠Z3	动作格斗	BANDAI	2005.2.10	646
6	上期5	PS2	GT赛车4	赛车游戏	SCEI	2004.12.28	603
7	上期2	PS2	合金装备3·食蛇者	谍报动作	KONAMI	2004.11.16	587
8	上期6	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	体育竞技	KONAMI	2004.8.5	521
9	上期10	PS2	复活传说	角色扮演	NAMCO	2004.12.16	437
10	上期7	PS2	A.C.E	动作射击	BANPRESTO	2005.1.27	359
11	上期8	PS2	决战3	战略模拟	光荣	2004.12.22	338
12	上期11	PS2	异兽传说	角色扮演	SQUARE·ENIX	2005.1.27	273
13	上期12	GBA	三国志英杰传	策略模拟	光荣	2005.1.27	244
14	上期15	GBA	口袋妖怪·绿宝石	角色扮演	任天堂	2004.9.16	198
15	新上榜	PS2	新选组·群狼传	动作游戏	SEGA	2005.2.10	157

美国家用机游戏月间排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日
1	生化危机4	GC	CAPCOM	动作冒险	[illegible]
2	横行霸道·圣安德列斯	PS2	ROCKSTAR	动作冒险	[illegible]
3	赛尔达传说·不可思议的帽子	GBA	任天堂	动作冒险	[illegible]
4	雇佣兵	XBOX	LucasArts	动作射击	[illegible]
5	雇佣兵	PS2	LucasArts	动作射击	[illegible]
6	极品飞车·地下狂飙2	PS2	EA	赛车游戏	[illegible]
7	MADDEN NFL 2005	PS2	EA	体育竞技	[illegible]
8	光环2	XBOX	MICROSOFT	第一人称射击	[illegible]
9	王国之心：记忆之链	GBA	SQUARE·ENIX	[illegible]	2004.12.7
10	超级马里奥64DS	NDS	任天堂	[illegible]	[illegible]

说今年1月份的北美游戏市场是生化危机4的天下一定也不为过，不但各大权威游戏杂志和相关网站都给了其几乎接近满分的超高评价，甚至凭借着BH4的热卖带动GC在北美的销量也大大火了一把。三上真司这款倾尽全力开发的作品可以说是实至名归之作。横行霸道仍然稳居排行榜前列，连带模仿其风格的雇佣兵在XBOX和PS2上的两款作品都沾光一同上了榜。随美版NDS首发的超级马里奥64DS也趁势挤进榜单。

日本家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	真·三国无双4	PS2	KOEI	动作冒险	2005.2.24	579591
2	恶魔猎人3	PS2	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	235427
3	龙珠Z3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	135411
4	搏击玫瑰	PS2	KONAMI	体育竞技	[illegible]	[illegible]
5	星际火狐·强袭	GC	任天堂	飞行射击	[illegible]	81315
6	洛克人EXE5 卡奈尔之队	GBA	CAPCOM	角色扮演	2005.2.24	[illegible]
7	双重记忆	NDS	任天堂	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	实战柏青哥必胜法!北斗之拳PLUS	PS2	SEGA	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	樱花大战3 巴黎的燃情岁月	PS2	SEGA	[illegible]	[illegible]	34051
10	D1锦标赛	PS2	YUKES	赛车游戏	2005.2.17	[illegible]

本期日本游戏市场销量最大的自然非真三国无双4莫属了，首周57万份的销量虽然较前作真3S3的65万份以及去年战国无双的63.9万份有少许下降，不过这一成绩仍然相当辉煌，相信突破百万份应该是没有什么问题的了。恶魔猎人3超过23万份的销量也算不错。洛克人EXE5的另一个版本卡奈尔之队也卖出了6万多份，看来多版本赚钱大法果然是百试百灵。回归飞行射击的星际火狐最新作在GC上也有不错表现。



■下期中国电玩榜奖品预告









↑跟这个大家伙碰上，实在是有点让人束手无措，尤其是这样的一个少女。

人或多或少，都会在某一瞬间，出现狂乱——R·基伏林克

不知为何，在详细地看过介绍资料之后开始对这个作品产生了期待，这也许会是今年夏天的恐怖第一号作品。









→阴森的古堡、神秘的杀人、这一切都构成了本作阴暗的气氛

DEMENTO

目前掌握的最新情报一气大公开！感觉这部作品将不会和以往的游戏有任何理念的重复，将会以全新的理念来诠释这个恐怖的世界，定会构造出一个与以往恐怖游戏完全不同的世界观。

PS2	本刊译名：狂乱			
	CAPCOM	2005.4.21	6990日元	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查中

制作组特地请来竹中直人担任监督！

近日CAPCOM公布了最新的惊魂游戏"狂乱"的一些新情报，本作的一大看点就是继2002年底的钟楼3请到了日本著名导演暴力美学理论创始人深作欣二担当影像整体监督之后，这次又请到了日本正当红的电影导演兼演员竹中直人负责游戏中影片的整体表现的监督。竹中直人在日本很多时尚电影中都有出色的发挥，同时也担任很多作品的导演工作，并在朝日TV45周年纪念剧"末代皇帝·流亡王妃"中出演重要角色，是日本影视界当红人物，有他做监督相信游戏中的影像部分将很值得期待。游戏的发售日比较明确地定在了4月21日，届时大家就可以体会这部风格独特的作品了。

迪比利达斯是主角菲奥娜首先面对的敌人，这家伙身材粗壮魁梧，看起来目光呆滞，表情不知所云，在见到菲奥娜之后就开始本能地追踪她，也许是觉得她很像洋娃娃吧……也许这家伙并没有什么要害人的意思，但一旦他情绪上出现什么波动，就将难以控制自己的力量，实在是个非常危险的人物。



迪比利达斯

游戏中首先出现的敌人就是这个奇怪的巨人迪比利达斯了，他酷爱摆弄洋娃娃，虽然没有任何恶意，但是出于本能进行着对菲奥娜的追逐，但他似乎有着无法控制自身能力的特征，也是非常危险的，不过他似乎被什么人操纵着……



←游戏初期的主要敌人可能就是这个大家伙了，看起来很惊人哦

少女与狗狗进行的超级大逃亡！

在目前公布的影像当中，小狗休伊的身影出现得非常多，它和菲奥娜可以说是患难之交，这一人一狗（差点写成二人……）只有倾力合作才能逃生。但实际上，在于菲奥娜的初次相遇时，小狗对人还是有着很重的戒心的。其实这在日常生活中也很常见，没有谁家养狗是一上来狗狗就会很听话的。爱心固然是根本，但同时也需要一定的饲养技巧。游戏中的菲奥娜也要面临这个问题，如何跟这条高A的狗狗相处，是玩家所要面临的首要问题。

游戏中玩家可用右摇杆R3键对休伊下达各种指令，包括移动和调查，以及攻击陌生人等。狗狗还将承担起寻找道具的任务。





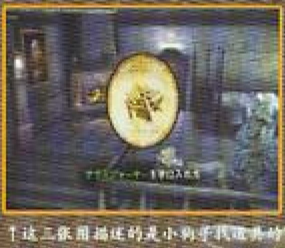
菲奥娜

只身离开家逃入大学的18岁少女，不怎么擅长运动，虽然是个很喜欢安静的人，但头脑相当灵活。在和双亲乘车时遭遇了意外的事故，之后她被囚禁在这个神秘的古堡里，之后遇见了休伊，他们相互帮助，共同渡过了很多危难



↑游戏中可以用右摇杆对小狗休伊下达各种指令。





↑休伊有自己的体力，不过只能以它的一些动作和叫声来判断它的体力残量，必要时可以给它喂食来回复体力，这应该是相当实用的技巧。

↑这三张图描述的是小狗寻找道具的完整过程，看来游戏中只要有女主角进不去的狭窄地形，就要靠休伊来开山辟路了。



休伊

神秘古堡中出现了正常人类！

城中除了大傻男之外，终于发现了2个看起来尚还正常的人类，这个男子叫里卡尔多，是这个古城的总管，平时他总带着斗篷，从不以真面目示人。从事故中把菲奥娜救出并带到这个古堡的人似乎就是他，他向菲奥娜介绍了有关于古堡的一切，并告知菲奥娜将接替自己掌管这座古堡。



↑能在如此阴森的古堡中发现举止正常的人类，想必小狗狗也会十分高兴。

↓男子一贯很绅士，无论是谈吐还是举止。但菲奥娜却偷看到了他对塔妮艾拉行使暴力……看来也不是个省油的灯。





里卡尔多&塔妮艾拉

女子叫做塔妮艾拉，似乎是城堡的一个女佣，表情极度贫乏，虽然有着像艺术品一样的美貌，但总体给人的感觉很怪，她的笑则像冰一样冷。菲奥娜在走进地下室之后，首先见到的就是她，不过她那根本不会多说话的性格，让菲奥娜感到她很难接近。在菲奥娜在城堡中冒险的时候，她又接到"主人"的指示，给予菲奥娜一些帮助，不过这位从未现身的"主人"又到底是谁呢？

可爱的休伊将在游戏中大活跃！

小狗的体力只能凭借观察它的行动和叫声来判断，如下图中所示，小狗的体力低到一定程度的时候就会有不同的表现，过低的话就会自己睡觉来回复体力，菲奥娜可以给它喂食来回复体力，此外游戏中还要对休伊进行训练，游戏中会有专门的练习场出现，估计休伊会不断地学会新技能。

DEMENTO将展现出一种未知的恐惧，及被未知的欲望驱使着的精神状态，相信定会给大家带来一种全新的游戏体感，大家一起等待4月21日的到来吧！



↑图中就是训练场，看来随着游戏进程，休伊所能学会的技能也会增加。







这么可爱的狗狗我也想要！

[]文责/无无

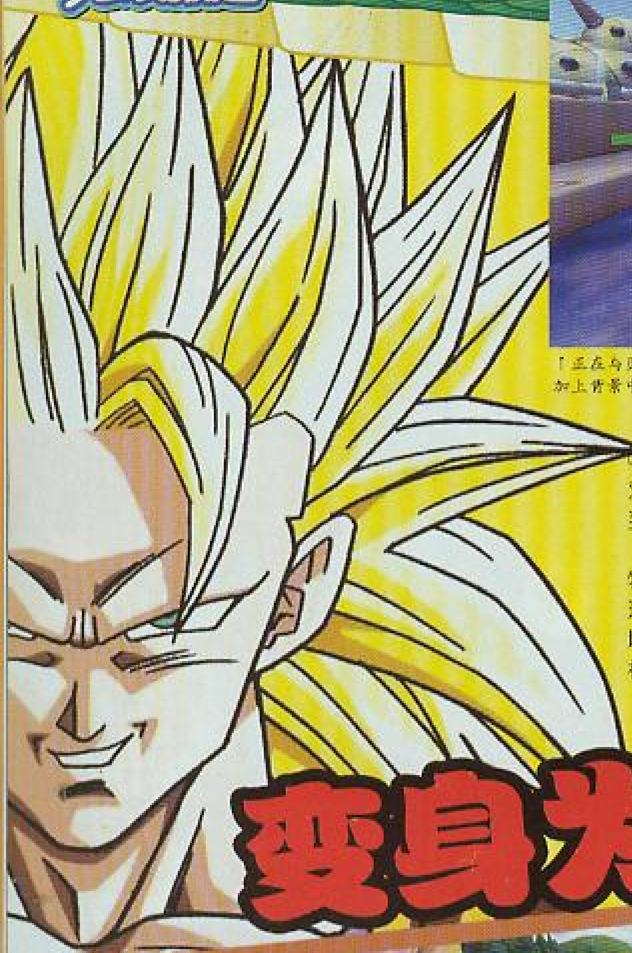
龟仙流武术



「正在与贝吉塔战斗的杂兵身上的盔甲和贝吉塔穿的一样，再加上背景中个性明显的建筑风格，很明显是那美克星无疑。



一在城市中遭遇的敌人大多数都为机器人，数量众多，防御力也不弱。



与之前发售的“龙珠Z”系列不同，本作中玩家可以选择自己最喜爱的角色在龙珠世界中展开自由的冒险。这次的冒险不再像“龙珠Z武道会”那样是以不断遭遇各种敌人并与之对战为主线，而是像大多数动作冒险游戏那样采用关卡制。每一关中都有明确的完成条件，当然玩家在完成胜利条件的前提下还能充分探索地图以及与各种敌人展开战斗。

游戏一开始会有五位角色供玩家选择，他们分别是孙悟空、孙悟饭、贝吉塔、短笛和特兰克斯，而且打通游戏之后还会追加另外五名隐藏角色，至于这五名隐藏角色是谁目前还尚未公布。赛亚人一族还能发动他们专有的超级赛亚人变身，变身之后攻击能力会大幅增强。游戏是在地球以及那美克星两大舞台中进行的，随关卡的不同，每一关的舞台也会相差很大。整部作品一共会有19个关卡，剧情方面则是以漫画的前半部分为主。

变身为超级赛亚人



DRAGON BALL Z SAGAS

ATARI的最新龙珠系列作品“龙珠Z传说”即将于今年3月底同时登陆三大家用主机平台。作为系列中在家用机上的第一款动作冒险类游戏、第一款多平台发售以及第一款XBOX上的龙珠作品，本作可谓是气势如虹，务求将所有龙珠迷们口袋里的银子榨光（笑）。

PS2	本刊译名：龙珠Z传说			
	ATARI	2005.3.22	49.99美元	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

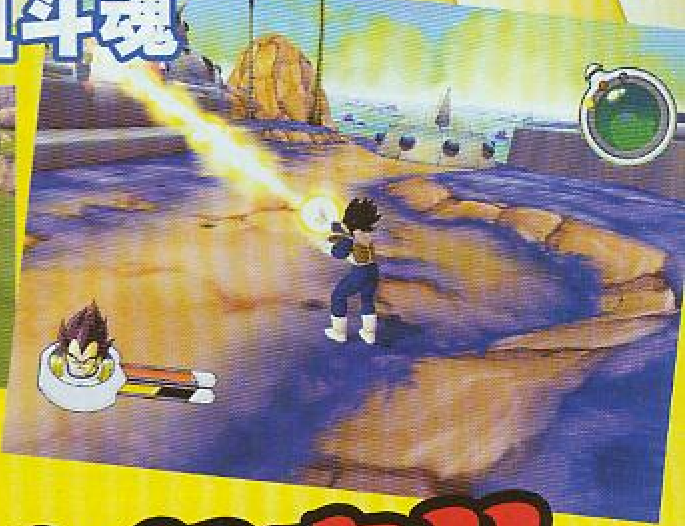
燃烧永不熄灭的热血斗魂

由于剧情将会基本忠实原作，因此不会有分支剧情的出现，而是每关完成后自动进入下一关。而且，角色的状态也会根据剧情发生相应变化，比如原作中悟空死亡的那段时间玩家就无法选择悟空进行战斗。游戏中的冒险部分将占整部作品的7成左右，而BOSS战则大概占3成。拉蒂兹、栽培人、那巴、基纽队长这些"经典角色"们自然少不了让它们登场挨揍的份，游戏的通关时间大概会在10－15个小时左右。

虽然也有着极少的RPG成份，本作仍将会是一款以动作要素为主的游戏。基本攻击方式包括拳、脚和气，并可形成强力连续技。每名角色都有与之相应的动作特写画面，此外还可以通过获得游戏中隐藏的"Z"币进行购买。



↑短笛VS栽培人——看过漫画原著的朋友相信都记得这一幕吧？经过一年艰苦修行后的短笛对付栽培人以压倒性的优势解决掉了对方，而乐平则由于太过轻敌一开始就受到栽培人的自爆攻击而同归于尽，不知游戏中会不会再现这一幕？



最强龙珠战士归来!!



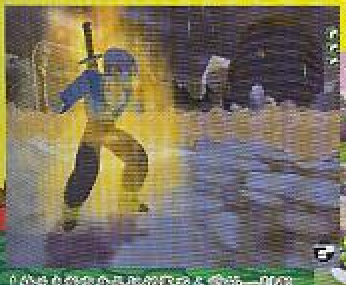




再现幼时梦想的传奇舞台

玩家还可以在每关的相应地点对角色进行升级，一共有六项能力可供选择，每项能力都有其专门对应的用途。此外还可以给雷达进行两次升级，这样雷达就不仅仅只会显示关键道具，还能显示隐藏道具与敌人的位置。由于这些隐藏道具非常稀少，可以提升角色的体力与气槽上限，所以雷达的升级是相当有必要的。

本作还包含了一个合作模式，在该模式下可以双人合作展开游戏，并且能够形成多种连击。比如，一名玩家将敌人扔到天上，而另一名玩家再将其打回地面。通关之后可以任意选择先前打过的关卡再进去冒险，除此之外还会有不少隐藏要素作为玩家通关后的奖励。



↑特兰克斯变身成超级赛亚人前的一刹那，全身都散发出耀眼的黄金气息。



↑绝技魔贯光杀炮发动！只是不知这次倒霉"中奖"的会是哪一位？



↑基纽特种部队的利库姆曾经一度让贝吉塔陷入苦战。



第三次最终决战

第3次スーパーロボット大戦α

“机战α”系列的最新作品，也是本系列的完结篇，秉承了系列高超品质的本作是否会是“机战”的巅峰之作呢？各位机战迷们可要关注我们的报道了！

PS2	本刊译名：第3次超级机器人大战α 去往终焉的宇宙			
	BANPRESTO	2005年内	价格未定	记忆容量未定
模拟战略	DVD-ROM	日版	1人	全年龄



←当使用全体攻击武器时，角色对话框的右上角会显示「全体攻击」的文字，同时屏幕上方显示被攻击小队中所有敌人的状态。



↑“F完结篇”中登场的超强机体巨神伊丁。

↓新登场的铁木真兼具真实系的运动性与超级系的火力。



机战系列的革命性作品“机战α”发售至今已经过了5年，其间眼镜厂又推出了“α外传”以及“第二次α”两部系列作品，都受到了机战迷们极高的评价，现在，α系列的完结篇——“第3次超级机器人大战α 去往终焉的宇宙”马上就要与大家见面了！本作吸取了之前几部的所有优点与经验，画面与音乐得到了进一步的提升，剧情也会更加充实，必将成为机战系列的最高杰作！第3次α的登场作品数目也可算得上系列之最，新加入了“勇者王 我王凯牙FANAL”、“电脑战机VO 火星”、“电脑战机VO 神乐七巧板”以及“高达SEED”四部作品，还在“第2次α”的基础上增加了很多之前曾经登场的作品，令机器人迷们鼓掌称快。战斗画面方面，以前在屏幕上方显示敌我双方状态槽的方式变为了现在只显示一条的方式，类似于DC上的“α”和GC的“机战GC”。系统则延续了“第2次α”中采用的小队战斗系统，但对一些细节作出了相应的调整。

驰骋于新的战场之上吧！GUNDAM！

机动战士高达SEED



宇宙纪元70年，为追求经济圈的确立，扎夫特军与地球联合的摩擦以“血腥情人节”的悲剧为契机发展成武力冲突，拥有MS的扎夫特军获得了压倒性的胜利。大和吉良在中立国“欧普”的工业大专院校上学，因为扎夫特军的袭击而机缘巧合地成为了强袭高达的驾驶员，并在扎夫特军中遇到了好友阿斯兰，萨拉，两人的命运也随之改变了……

两位主人公之间的宿命对决！



↑大和吉良的亲友阿斯兰，高达SEED中的另一位主角，本作中应该可以说得成为同伴。

↓在原作中，初期时阿斯兰与吉良为敌对关系，两人之间会有几场战斗，将会是名极战。



为了心中的自由与正义而战吧！吉良！

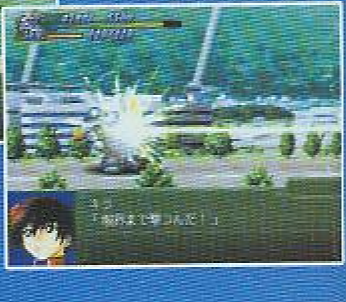






飞翔天际的强袭高达

←大和吉良的初期机体强袭高达可以通过换装来适应不同的战斗状况。



强力的一击！

→强袭高达的高出力激光来复命中敌方的机体，胜券在握了。

突入!!

登场作品介绍	
超兽机神 断空我	魔神Z
战国魔神 豪将军	大魔神
新世纪EVA	盖塔机器人
新世纪EVA剧场版	盖塔机器人G
●传说巨神 伊丁	真·盖塔机器人
勇者王 我王凯牙	钢铁吉克
★勇者王 我王凯牙FANAL	超电磁合体 康巴特拉V
★电脑战机VO 火星	超电磁合体 波鲁提斯V
★电脑战机VO 神乐七巧板	斗将戴莫斯
无敌钢人 泰坦3	大空魔龙凯王
机动战士Z高达	勇者雷丁
机动战士高达0083星屑回忆	●飞越巅峰
机动战士高达ZZ	●超时空要塞 可曾记得爱
机动战士高达 逆袭的夏亚	●MACROSS PLUS
机动战士高达W ENDLESS WALTZ	●MACROSS 7
★机动战士高达SEED	BANPRESTO原创机体

注：★标志是最新参战机体，●标志是PS2版初登场作品。

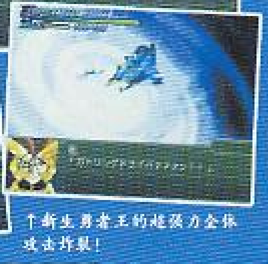
勇者战士们的热血神话在此！
勇者王 我王凯牙FINAL

本作是作为“勇者王”续作登场的OVA作品，主人公为前作主角狮子王凯的表妹露娜·卡迪夫·狮子王，而凯巳经成为了超进化人，勇者王也因为护与加里安的离开而成为了全新形态。



全新勇者王参上！





↑新生勇者王的超强力全体攻击炸裂！

狮子之女王华丽登场

接受我充满正义力量的一击！






↑露娜也是拥有强劲实力的改造人。

来自于游戏世界的机动英雄
电脑战机VO 火星

自DC版的“α”以来，机战系列第二次引入了其他游戏的机体。“电脑战机”是世嘉的人气3D机器人动作游戏，主角是自律型战斗机器人铁木真，格斗与射击能力都十分出色，相信会有出色的表现。

电脑战机VO 神乐七巧板



↑看到熟悉的铁木真，“电脑战机”的爱好者们是否感到很怀念呢？




来自异次元的神秘超兵器！
猛烈的攻击令人目眩！



铁木真 747J

“机器人大战”系列制作人寺田克也“第3次α”访谈录

——BANPRESTO的原创角色也会在本作登场吧？

寺田■那是当然的。本作中最大的敌人之一是在“α”系列初代中作为敌人登场的珀尔玛帝国，今次将会展现其全貌。“第3次α”的战场将会以宇宙为中心，甚至会到达银河系的中心，此外很可能会与之前作品最终决战都会回到地球不同，将宇宙定为最终的战场。

——为了能收录更多的作品，本作采用了与“第2次α”相同的小队系统是吧？

寺田■是的，这也是考虑到与2代的连贯性而决定的，不过我们对此系统进行了一些改良，请期待我们之后的消息。

——本次的登场角色丰富了很多呢，高达SEED的参战将会吸引不少新玩家吧？

寺田■是这样的。之前玩过“α”系列的玩家会因为是系列的最后一作而有“不可以错过”的想法，而刚接触本作的玩家则可以体验到新收录作品的魅力。

——本次公布了很多战斗画面呢，就此寺田监督有没有什么想说的呢？

寺田■比起之前的作品，本作中众多机器人的动作变得更加细腻，战斗的动画也更为华丽，虽然可以关闭战斗画面来节约时间，但我希望能制作



出让玩家们百看不厌的战斗场面。有些招式的表现会相当华丽炫目，角色敏捷的动作甚至让玩家感到眼花缭乱，要多看几次才能看清，而且更会陶醉其中，这就是我想要的效果。

□文责/龙马









THE LEGEND OF ZELDA



“众神的三角量”、“时之笛”、“风之杖”……不用再说什么了，这串光彩夺目的名字已经足够说明《赛尔达传说》系列的辉煌。那个手持剑盾的勇者后裔，是否正诠释了每个人少年时心中的幻想？如果你的答案是肯定的，就跟我一起来期待吧！

NGC	本刊译名：新赛尔达（正式名称未定）			
	任天堂	2005年底	未知价格	记忆容量未知
动作角色扮演	8厘米DVD	日/美版	1人	全年龄

海拉尔大陆上永不褪色的勇者传说!!

不知道有多少玩家跟我一样在苦苦期待赛尔达新作的到来？出于目前主机发展趋势的考虑，也许这将是NGC上最后的大作。我们有一万个理由相信任天堂将会在这部作品中倾尽全部的力量。除了“望穿秋水”，还有什么别的词可以形容现在我们的心情？

自从去年E3游戏展惊鸿一瞥之后，任天堂终于又在美国时间3月11日的游戏开发者大会（GDC）上“吝啬”地发布了一些关于赛尔达新作的消息，其中包括了一段全新的视频。从视频中我们可以看到更丰富的敌人种类以及林克的数种新动作，骑马作战的部分也有新的展示，并且显得比以前更加流畅。同时公布的还有预定发售日期：2005年圣诞节前后。然而赛尔达公主仍然没有揭开神秘的面纱，全系列中最为重要的道具系统也没有透露太多信息，我们只能继续等待下去了……



有史以来最帅的林克!

一成人化！这样的林克才够帅气！三头身的林克虽然童趣十足，但又怎么能完全体现“勇者”的风采呢？从这张图片中我们可以看到他高高跃起，向地面的敌人施以雷霆万钧的一击！







↑一幅安详的画面，林克在林荫中与几只小猫静谧地相处，让人有远离喧嚣的感觉，光影表现效果让人叫绝！

←水面效果一向是3D游戏中最难表现的部分，在视频中我们看到的水面无比清澈，荡漾的波纹令人心旷神怡。



→E3展上就已经引起玩家注目的骑马作战，在本次的视频中又有更多展示。不知道制作者将怎样通过简单的手柄来展示林克矫健的身手呢？

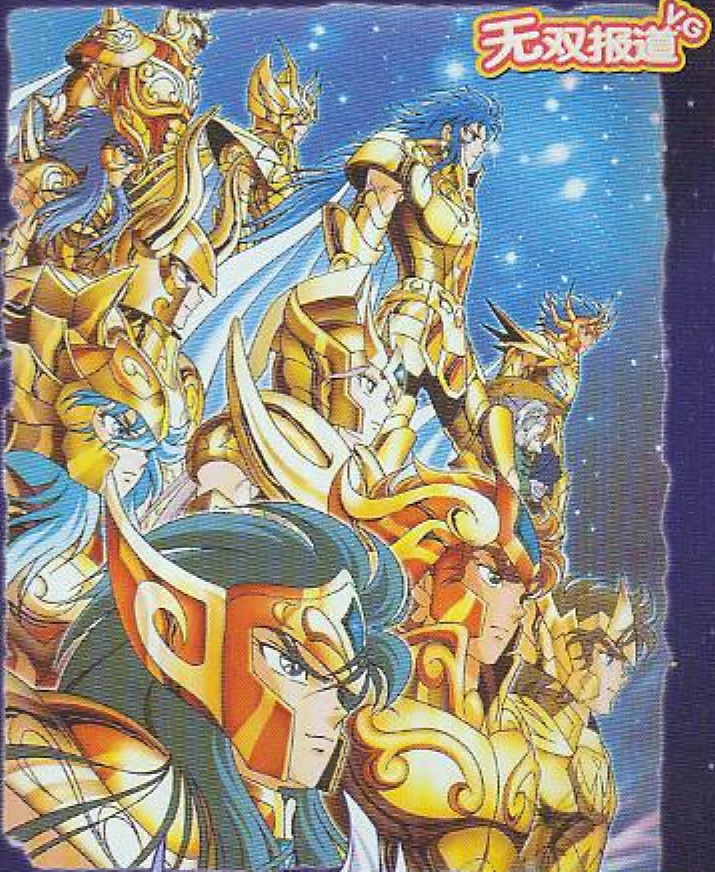


←不要以为敌方杂兵在游戏中无足轻重，他们的表现直接决定了游戏乐趣的多少，从视频中我们可以看到敌人的AI又有所改进，更加智能化。

□文责/诗草

聖闘士星矢 聖域十二宮編

SAINT SEIYA Chapter-Sanctuary



好像在FC之后，圣斗士就很少在游戏界里露面了。多年之后的复出，值得大家关注！

PS2	本刊译名：圣斗士星矢～圣域十二宫篇			
	BANDAI	2005.4.7	7140日元	记忆容量未定
对战格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	年龄审查中

游戏的类型是动作格斗，人物和画面都经过了3D的重新绘制，背景也得到了完全重新制作，使用必杀时人物会有特写出现。根据目前已知的情报，游戏模式中至少会有黄金十二宫篇和千日战争两个模式。黄金十二宫模式就是剧情模式，故事将按照原作中攻打十二宫的部分开展，很多原作人物都会悉数登场，情节也会和原著完全一样，很怀旧哦。在战斗间隙的剧情部分，则会有重新制作的动画穿插其间，而且当年动画中出现的声优们也再度聚首，一起在游戏中为动画中的人物配音。



↑游戏的画面得到了完全重新制作，甚至有些部分的表现超过了原作动画。游戏中的热斗里，此种精彩场面不在少数。

令人感动的经典情节再现！

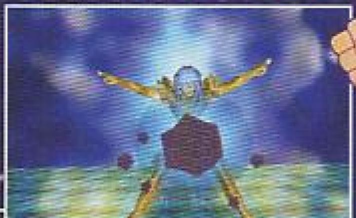
↓游戏的剧情也会完全按照原著发展，在攻打不同的黄金宫时，不同的角色才会出现，让我们来重温这段经典吧！





复活吧！沉寂多年的小宇宙！

千日战争是指超越千日进行的是黄金圣斗士间最惨烈的战争。在游戏中是一个对战模式，这个模式里可以实现玩家间的对战或是与CPU控制的角色对战，这个模式里将会出现很多角色供人选择，满足一定条件后，隐藏角色也会出现哦。



←众多经典对决都会一一重现。





Dead to Rights II





←上由于英文原名的被文石被玩家戏称为"死到右边去"的第三人称动作射击游戏《脱狱潜龙》终于推出了续作，预定今年4月发售。

PS2　动作射击

本刊译名：脱狱潜龙2			
NAMCO	2005.4.12	49.99美圆	记忆容量未知
DVD-ROM	美版	1人	17岁以上



←火爆的枪战场面仍然是本作的重头戏，经过改进的锁定系统使得玩家可以更加自如地瞄准目标，享受横飞子弹的快感。

↓同时游戏中也加入了"潜行"要素，善用场景中的掩体，占据更有利的形势。



Jack Slate回来了！在《脱狱潜龙2》（Dead to Rights：Hell to Pays）中，我们将再度见识这位超级警探的非凡身手。前作凭借超级火爆的枪战和流畅爽快、具有港式风格的武打动作获得了玩家的青睐，并且收获了一系列游戏奖项，不知本作又会有什么样的表现呢？

本作的故事发生在一代之前（又是一个"前传"作品！），Jack和他的好搭档：忠犬Shadow正在调查一起绑架法官的案件，随着调查的深入，一个巨大的阴谋逐渐被揭露出来，等待在Jack面前的，是一个关系庞杂、有如迷宫一般的犯罪组织，以及来自执法机关内部的腐败和背叛……

制作人声称，本作在继续加强动作性的同时，也将考虑到各类玩家的要求，提供更加人性化和富有趣味性的要素，例如本作的锁定系统将更加易于操作，玩家可以很方便切换锁定目标，人物和场景的互动性也将有所增强，可以破坏的物品极为丰富。

动作英雄再出江湖挑战恶势力

其他引人注目的新要素还有：

★强化Shadow在游戏中的作用，当Jack需要打开机关或者进行别的工作而腾不出手来的时候，Shadow可以协助攻击敌人。

★新增13种解除敌人武装的动作，让匪徒们瞬间丧失战斗能力，加上前作中已有的动作，一共达到25种！

★更加流畅圆滑的"slow motion"系统，尽管"子弹时间"的概念现在已经彻底泛滥，不过制作人称本游戏在这方面将有更加优秀的表现效果，例如在慢动作过程中你可以自由地朝各个方向射击，只要动作够快的话，一次消灭整整一个小队的敌人也不在话下。

★更加丰富的武器种类，大大加强的近身搏斗系统，让你体验超级快感。



↑发动"子弹时间"之后在空中做出翻滚动作，并且将四周的目标一一击倒，说实话这样的设计在现在的游戏和电影中已经有"烂大街"的趋势了，只是不知道在本作中是否能够表现出一点新意来呢！

画面效果的进化



比起游戏前代来，本作在画面方面当然是要有所提高，从开发图片来看，场景细节和光影效果都还比较令人满意，本游戏也同时制作了XBOX版本。

值得信赖的朋友



忠犬Shadow的戏份也大大增加了，它的尖牙利齿对于敌人来说不啻是一件颇为恐怖的武器，可以肯定为了保护Jack它绝对会不遗余力。



↑即使是超级动作英雄也不能一味依靠蛮力，尽量不被敌人发现，减少战斗的损伤。

↓隐藏在墙角观察四周的环境，等待敌人靠近之后将他一举擒拿。



为正义和生存权利而战

尽管以动作性作为最大的卖点，但《脱狱潜龙》并非只是一个纯粹打打杀杀的游戏，人物形象的塑造也是游戏中重点表现的要素之一，整个游戏由一条完整的故事主线串接起来，玩家将随着Jack一起体验在Grant City（翻译过来就是"乌有城"，呵呵）的生活，与黑社会帮派势力进行殊死斗争。

本游戏由Namco美国分部发行，美式风格较为浓厚，对于亚洲玩家来讲，无论是人设还是游戏方式，也许都会有一些不太适应，不过如果因为这个原因便错过一款优秀游戏的话是十分可惜的，大家不妨先尝试一下再下结论吧！

□文责/符菜

龙之力复苏!!





无法成为人类或是龙人的彷徨者



哈赛尔德

"龙之力量"是1996年发售的经典战略模拟游戏，其最大的特征——100人对100人的超魄力战斗在当时曾引起一阵轰动，丰富的内政系统与优秀的人物设定都令人印象深刻。本次的复刻版在大幅提升原作画面效果的基础上，还增加了被称为"将星录"的新系统，此外还公布了几名原创角色。菖蒲与茉莉这对双胞胎是已经被灭亡的"巫女"一族的最后幸存者，守护着调和神伊里修的遗产"命运之将星录"。两姐妹平时总是形影不离，紫色头发的菖蒲是姐姐，栗色头发的茉莉是妹妹。另一名新角色哈赛尔德继承了打倒邪神的星龙之血，但由于既非人类也非龙族而被两个种族所不容，只能靠自己的力量为了生存而战斗，他将是敌是友呢？



「命运之将星录」的守护巫女

菖蒲&茉莉

PS2	本刊译名：龙之力量			
模拟战略	SEGA	2005.4.28	2625日元	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上



本作的"将星录"与新角色有着很深的关联，达成他们各自的事件后才会解开封印。



维茵

17岁就继承王位的年轻国王，有着决不屈服于困难的勇气，对臣下与民众十分仁慈，拥有明君的资质。

蒂莉斯

新当选的精灵族女王，平时神经有点大条，但遇到事情的时候会很冷静。

三日月

使用自古相传的破邪之剑术的斗龙武士，厌恶束缚，喜欢自由自在的生活，非常重视礼仪。

莱恩

教国家的年轻国王，最大的武器就是经过千锤百炼的钢铁肉体，性格刚毅。

风格斯

居住在密林中的兽人族之王，虽然样貌凶恶，其实内心非常善良。

利纳特

魔法王国的君主，虽然看起来稚气未脱，但却是继承古神血脉的人。

葛鲁达克

拥有"狂狮子"外号的专制君主，率领手下的强悍兵将对他国展开侵略。



FORZA MOTORSPORT



XB	本刊译名：FORZA赛车			
赛车竞速	Microsoft	2005.5.3	49.99美元	——
	DVD-ROM	美版	1人（支持网络）	全年龄

挑战GT4的微软本社赛车大作

大作总免不了延期，这款《Forza赛车》也是如此。最初预定的2004年底发售计划一拖再拖，让众多XBOX玩家翘首盼望，直到最近才确定为今年6月3日上市。

从发售前的宣传力度来看，Microsoft在这款游戏上的野心可谓昭然若揭：挑战赛车游戏的王者——PS2独占的GT系列。与GT一样，都是硬件厂商自社倾尽全力制作的游戏，不知道MS能不能把《Forza赛车》再打造成一个类似《HALO》的旗舰级作品，成为XBOX新的镇山之宝呢？



一制作者对本作的音效非常令人惊叹，你必须尽全力与电脑对手斗智斗勇。



顶级游戏音画享受

承载梦想的旅程



！游戏中包含了六十条以上的赛道，部分来自真实世界，你可以体会在著名赛场上驰骋的感觉。



！借助XBOX的机能，本作在画面上有出众表现，每辆车体都由10000个以上多边形构成，细致入微。不过评价游戏的标准并非只有画面效果，能否成功还得看它发售后的具体表现了。



种类繁多的赛车 随心所欲地改造

装满你的车库！

本作号称有1700辆以上各类型的赛车以供选择，数量大大超过了GT4。同其他的主流赛车游戏一样，本作中也有车辆改造系统。更为体贴的是你可以对改造效果进行数据分析，例如对刹车进行改造后，可以获得在不同车速下刹车所需时间的精确数据，让玩家真正做到"心中有数"。



一游戏中的细节令人惊叹，例如当车辆与场地边缘的护栏发生碰撞时，不仅车体会损坏，连护栏上刮蹭的油漆痕迹都清晰可见！





网络对战功能

在目前的三大主机平台中，XBOX的网络功能是发展最成熟的。对于自身优势当然要充分利用，《Forza赛车》同样也支持XBOX LIVE！网络对战功能，如果电脑对手已经无法对你构成挑战，那就与世界各地的赛车高手来较量一番吧！

□文责/苻菜

管饱 解闷 管饱 小吃

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2 / XBOX / GAMECUBE

机种	广商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	卡带容量
游戏人数	玩家对象

2月24日——3月11日









铁拳5

TEKKEN 5



PS2	NAMCO
	对战格斗
DVD-ROM	2005年2月24日
美版	56KB
1~2人	15岁以上

NAMCO的当家3D格斗游戏，本作手感回归3代，达到了系列的较高水准，游戏中出现了很多新要素，虽然有些地方略有抄袭的嫌疑。

10 本作终于没有辜负一直喜欢这一系列的玩家，比起上一代的进步实在是太多了。精良的画面和更加靓丽的人设让人在游戏时就觉得赏心悦目，可以购买服装道具的设定也为游戏人物增添了个性色彩。其中收录的前三代街机游戏更让玩家觉得购买《铁拳5》是物超所值！另外从片尾制作精良的CG动画中，玩家也能够清楚地感觉到NAMCO真是在用心制作这款游戏。

9 非常完美的格斗大作，即使是在格斗游戏已不再是业界宠儿的今天，凭借豪爽的打斗快感，以及经典人物的制作功底，铁拳5实在是可以让任何玩家都有理由体验一把的优秀作品。尤其值得一提的，是每位角色的各种动画、精致绝美的画面以及特点鲜明的制作风格，绝对可以让你体会出NAMCO为本作所花费的巨大经历。新加入了换装系统虽然并非独创，但也算是颇有乐趣，从而让玩家的每场战斗都有了为成长服务的价值。

8 在4代的低谷后，这次铁拳新作的进步是明显的。不过个人感觉这次的浮空连续技总体过于霸道，发动容易，判定和伤害量等方面也都颇为强势。再加上这次人物的体力值降低，这样过于压倒性的优势容易导致攻防技战术上的失衡。另外墙壁的存在仍然有值得琢磨之处，系统于平衡性上还是有所欠缺。不过这次很多场景绘制的相当有气氛，值得称赞。

7 一流的片头CG让人对这款铁拳最新作充满了期待，而实际游戏表现出的确是相当不错。操作感沿承了系列一贯的风格，浮空连续技以及十连技也没有太多改动。整体更加容易把握，有向三代及TT靠拢的感觉。此外，铁拳5也加入了很多新的要素，如道具收集以及段位认定制度，虽然不是原创，但它们的出现确实为游戏增色不少。

装甲核心 方程式前线

アーマード・コア フォーミュラフロント



PS2	FORM SOFTWARE
	机械战术模拟
DVD-ROM	2005年3月3日
日版	300KB
1~2人	15岁以上

机器人模拟战斗的最新作品，感觉游戏更加强调机体的能力调配，相对地战斗倒降到了一个较低的地位，游戏中新要素较多，值得一玩。

7 不习惯操作机器人进行战斗，但是对于战术很有研究的玩家肯定会喜欢这款游戏。本作没有任何动作的成分，完全就是改造你的战斗机体装备，然后设定一些有关战术的东西，至于真正的战斗，玩家们就只能坐在一边欣赏了。这款游戏与手操对战时的乐趣远不及和人比赛好玩，两个人完全是在斗智，看谁的设定更为周密。但是由于游戏方式的改变，可能一直喜欢该系列的玩家会有些不适应。

7 这个一向强调收集零件和改装机体的系列，发展到本作，已经是将战斗的地位放到了最低程度，尤其是为了增加与PSP版的互动，升级与改装机体就更成为游戏进行的唯一动力。游戏整体风格感觉非常炫耀，从开篇动画到菜单选择、从战斗准备到实战时的操作，本作到处都充满了像机体一样绚丽的特点。只是这个绚丽是表面的，战斗感觉可是远远不及表面的华丽。

6 本作的类型和风格对比系列前作来了个180度的大转变，完全删除了动作部分的要素，将玩家排除在对机体的切身操作之外，彻底变成了一个策略游戏。这种转变到底是优是劣，还需要时间来验证，但剧烈变化带来的不适应感是不可避免的了。就我个人感受而言，只能在战前调整装备以及模糊地设定为AI，然后就对整个战局无能为力了，在一边当看客的感觉很不爽。

7 本来对于传统动作类型的"装甲核心"还是很感兴趣的，可新作"方程式前线"竟然一下子改成了SLG，这让我觉得非常不适应。爽快、激烈的战斗没有了，留下更多的只是烦杂的数据计算和调整，真是让人感到头疼啊。不过将临系列的死忠，尤其是爱迷于机体改造、部件装配的朋友会乐不可支呢。唉，只好老老实实地等着下一代"装甲核心"的推出了……

FIFA街头足球

FIFA STREET



PS2	EA
	体育竞技
DVD-ROM	2005年2月25日
美版	82KB
1~2人	全年龄

在欧美十分流行的4对4足球赛，规则与正规足球规则出入甚大，游戏中很多国际巨星都实名登场，还请到了新足球先生罗那尔迪尼奥代言。

8 玩惯了实况这些正规比赛的足球游戏之后，看到这款作品的感觉就是眼前一亮！如果说WE系列游戏是偏重于战术配合的话，那么本作就是把个人技术发挥到了极致。4对4的比赛自然要比11人的速度快很多，同时由于人物显示变大了也使得游戏的过程看起来更加细腻。不过本作中的所谓"超杀"就不是很华丽了，有些还不如玩家自己玩点花哨技巧好看，只不过是实用性稍微高点。

8 从GAMEPLAY上看，本作的水平超出了个人的预计，甚至与其"先祖"系列"街头篮球"相比，乐趣更是有过之而无不及。不过单从画面效果比较，"街头足球"与最新的"街头篮球3"相比，在场地和周边环境上还是有一些差距。此外，在收集乐趣上，也较之篮球系列略有不足。同时，跟"街头篮球"一样，本作强调的花样玩法非常容易产生疲劳感，最好还是与朋友一起同乐最佳。

8 EA果然是运动类游戏大户，这款街头足球做得像模像样。厂商把握住了所谓"街头"的精髓，作品并不偏重于真实性和精确的技术操作，而是在"炫"和"酷"上下功夫。COMBO系统明显就是鼓励多做华丽动作。在玩过正统的WE之余，尝试一下这个也颇为休闲。另外游戏的光源效果给人的感觉很到位，但作为背景的人物贴图有些假，明显只是一层纸吗。

8 与"街头篮球"师出同门"街头足球"确实是不同反响啊。与WE和FIFA等追求真实的足球游戏相比，这个作品要轻松爽快的多。我们只需通过十分简单的操作，就能够看到众多大牌球星做出各种各样花哨的控球动作，这不能不说是一种享受。对于我这个WE苦手来说，这款"街头足球"是再好不过的选择了。

创造我的家2

マイホームをつくろう2!



PS2	MMV
	家居模拟
DVD-ROM	2005年2月24日
日版	1410KB
1人	全年龄

一个画面清秀音乐动听、总体感觉非常轻松的游戏，以设计自己的家居为主题，不仅可以自由地进行家居设计，还可向日本第一发起挑战。

7 这款游戏适合不喜欢刺激又很有定力的人玩。我觉得如果有耐心认真玩下去的话这作的乐趣还是非常大的，就怕你没那么大的耐心。因为玩这款游戏时最大的成就感就是看着原本的平地上逐渐盖起房屋，搭建起庭院，然后再开始着手布置自己的家居装潢。看着游戏中布置好的房子真是好希望那就是自己的家，游戏当中的温馨感也让人陶醉其中。游戏还有另外的几个模式，游戏方法非常丰富。

6 本作玩起来，让我产生了一种她是模拟人生日本风格改编版的印象，只是在这个游戏世界中既没有看得见的主人公，也没有那些看得见的朋友。游戏目的非常单纯，就是建造一座又一座的房屋，从外墙的材料、玄关、内墙到涂料到室内的各种装潢，玩家都要一一选择。建造过程很枯燥，不过就是在一张图纸上选来选去，不过你可以在任何时候都亲自到"工地"现场欣赏自己的杰作，尤其是在夕阳西下的时候，那也算是一种享受吧。

8 别有情调的游戏，虽然整体感觉上仍然属于小品级，但却很能给人以生活的真实感以及创造后的成就感。简约朴素的画面，但一幢属于自己的房屋就是在这样的一砖一瓦中诞生的。房屋建设从院子到室内摆设，全都有细致设定，从空地上建起一个家的感觉真的很好。另外游戏的"成为建筑师"模式也很有趣，从与对手竞标开始到规划建筑资金，很有策略性哦。

7 相当惬意但并不轻松的一款游戏。顾名思义，在游戏中玩家要做的就是从无到有，一步一步建立起自己温暖的小屋。游戏中可以定制的细节选项相当繁杂，从房顶到地板，从屋内到屋外，可以说你所想到的一切在游戏中都有所反映。另外，个人觉得如果玩家具备一些建筑方面的常识的话会更好地融入"创造我家2"这款游戏中。

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	记忆容量
	玩家对象

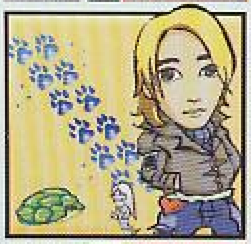
2月24日 ▶ 3月11日

评价	游戏	机种	厂商	游戏类型	媒体	发售日	版本	记忆容量	游戏人数	玩家对象
解闷	红忍 血河之舞	PS2	UVG	动作冒险	DVD-ROM	2005年3月3日	日版	130KB	1人	15岁以上
管饱	伊苏6 那比斯提的方舟	PS2	KONAMI	动作角色扮演	DVD-ROM	2005年3月10日	日版	144KB	1人	全年龄
管饱	樱花大战3 巴黎的燃情岁月	PS2	SEGA	战略模拟	DVD-ROM	2005年2月24日	日版	180KB	1人	全年龄
剩饭	向月夜告别	PS2	TAITO	动作射击	DVD-ROM	2005年2月24日	日版	155KB	1人	18岁以上









红忍 血河之舞

紅忍 血河の舞



人设很有倾向的一部作品，故事以被武田家忍者集团收养的小女孩的复仇为故事主线，游戏比较强调动作与解谜，不过实际的表现不令人满意。

如果之前对于“什么是绣花枕头游戏”这个话题还有所争议的话，那么“红忍”就是对此问题的完美诠释。除了那个不管做什么动作都会露出小蛮裤的女主角外，本作可谓一无是处，撇开对天诛的拙劣模仿不说，游戏中烂到掉渣的操作感与令人头晕目眩的视点都证明了这是一款百里挑一的游戏——白数游戏也不见有能挑出这么烂的来……

“豁然开朗”的衣襟，短到不能再短的短裙，甚至还有令人浮想联翩的“色诱”招式。如果我说自己对这些反感，那我是个伪君子。然而这毕竟还是一个游戏，除了这些可以清凉一下眼球的东西之外（说句实话，以本游戏的画面素质，说清凉很多都有些勉强），还剩下些什么给玩家呢？对《天诛》的拙劣模仿一关色，就好像“少林功夫+迪斯科舞”一样，是理应受到痛打的。

《红忍》由Tranji制作，游戏的日版制作阵容十分强大，不但请到了知名女星作为本作游戏女一号的声优，而且包括主题歌和插画的制作也都出自名流之手，与其他控制女性忍者完成各种任务的忍者动作游戏相比，这也算是独树一帜的制作手笔了吧！游戏中融合了《MSG》、《天诛》、《忍龙外传》等知名游戏的动作要素，而新颖的色诱技能和独门武器的应用，更让玩家无时无刻享受控制女忍的快感。由于Xbox版也即将出炉，必在性能上略胜一筹的XB平台上，“红”也肯定更加光鲜亮丽、妩媚动人吧！？

自从天诛系列的走红之后，模仿的自然会有一些模仿作品问世。不过平心而论，这款游戏之作，也有不少自己独特的味道。“色诱”是本作一个特别的设计，利用女主角的魅惑，引诱敌人中圈套，不知这是不是也算一种恶趣味。游戏最大的不足，就是没能将视点的问题解决好，总给人头晕目眩的感觉。另外值得一提的是，担任游戏中女主角配音的，是在日本以爵士出身的安达佑实，其他幕后制作阵容也非常强大，喜欢比类游戏的玩家，绝对可以一试身手。

伊苏6 那比斯提的方舟

イースⅥ ナピシュテムの匣



著名游戏系列的新作品，虽然沉寂了很长时间，但新作品的表现非常出色。不论是怀旧的老玩家还是新用户都可乐在其中，系列水平较高的一作。

作为经典作品的移植版本，本作还是相当令人满意的。在原作的基础上，本作增加了全新的动画与语音，人物的绘制也做出了一些调整，从原来的卡通风格变为了较为写实的风格。游戏中的战斗相当爽快，跳动与出招相当流畅，命中敌人时的音效也非常到位，能令人充分感受战斗的乐趣。此外，本作的音乐也十分动听，是同类作品中的佼佼者。

本游戏PC版的战斗画面中流血效果表现得比较突出，因此被我戏称为“18禁”，移植到PS2平台上之后，删减了流血效果，但是增加了难度选择以及语音，CG动画也变成了写实风格。本次发售的是美版，对于日文苦手的玩家来说算是个福音，不过英语配音却显得不太专业，对白完全没有感情，可谓一大瑕疵。出于我对A·RPG的一贯喜爱，准备把它再仔细玩一遍！

作为在FALCOM与英雄传说系列齐名的一部RPG系列作品，该系列一直以清新的画风和爽快的操作手感而赢得无数玩家的青睐。在本作中则以冒险家亚特鲁为主角，玩家则要控制主角在各个色彩纷呈的大陆上进行丰富多彩的冒险。并且，早在98年和2000年发售的《伊苏》系列的Ⅰ、Ⅱ代作品曾先后被汉化移植到PC平台。如今4年的今天，伊苏Ⅵ那比斯汀的方舟中文版又再度降临，相信此次的作品一定能够成为《伊苏》系列的又一巅峰之作。

日式RPG里程碑式的作品——“伊苏”系列，如今已经走过了18个年头，最新作伊苏6——纳比斯汀的方舟，终于登陆PS2平台了。场景虽然是3D描绘的，唯美的日式画风，简捷明快的打斗，很快便可以将玩家带入到那个精美而又清新的世界。游戏从一开始的片头CG，便对玩家展现出了一派大作风范，随着剧情的推进，一种对伊苏世界探索和征服的心境油然而生，一切的未知，都等待着玩家亲自去解答。

樱花大战3 巴黎的燃情岁月

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～



著名游戏的复刻版，不过本作中附赠了樱大战5的体验CD，游戏中还有一个隐藏的关于樱大战5的模式，可说是个活广告，不过游戏的品质还是不错的。

经典永远是经典，在“樱大战”系列中，3代绝对可以说是进化的转折点，其主要系统一直被应用到了现在。首先是战斗系统，从原来的每回合只能行动一次变为了行动力方式，使战斗更富战略性，游戏画面也第一次成为了全屏，可以更好地欣赏美丽的女主角们了，之前一直被困在帝剧的大神一郎也可以到处溜达了，自由性提高很多。不可错过的佳作！

在为这一类复刻游戏做点评的时候，总觉得有些左右为难。我一向不支持炒冷饭的行为，对于曾经的经典，我总是抱着“逝者长已矣”的心态去看待，觉得没有必要把它们从尘封的记忆中翻出来再折腾一遍。但是若要狠心给个低分吧，又实在觉得对不起它的品质，更有沦为遭到Fans追打的危险……玩笑玩笑。总之，没玩过DC版本的玩家，现在就是你们的机会了。

LIPS、ARMS等当年被人津津乐道的系统，现在又能够再一次好好体验了，相信那些狂热痴迷于樱大战系列的FANS绝对会满足感爆版。游戏中附赠的樱大战5的体验CD，以及在游戏中取得某个隐藏道具才能开启的关于樱大战5的隐藏模式，十足摆明了说，作品不仅是怀旧，还要做广告。这很正常，昨天挣了你的钱，明天还要继续，真FANS总会捧场。

永远的樱花！永远的浪漫！看到熟悉而亲切的片头动画，不禁让人回想起当年樱大战3登陆DC平台时的盛景。对于一款基本完全复刻的游戏，并无太多可说之处，LIPS、ARMS等当年作为卖点的系统，能够好好体验的，也只是属于那些狂热痴迷于樱大战系列的FANS。不过世嘉也算厚道，在其中收录了樱大战5的体验版，也算是给支持本系列玩家的一个小小的礼物。

向月夜告别

ツキヨニサラバ



以黑帮中仇杀复仇火拼为关键词的作品，游戏中很多表现比较夸张，视觉冲击力较强，作品对战斗部分渲染得还算比较到位，值得一试。

一款没有什么太值得一提的优点，但却有着太多可以针砭的缺点的游戏。游戏的视角非常的差劲，如果锁定楼上的敌人的话就完全看不到地面上的敌人了，一阵红光乱闪后，身边站满了敌人但却仰着脑袋望天的主人公就被一群杂兵们围拳扑街了。作为卖点的时间延迟系统开始时觉得很帅气，但用得多了就会觉得影响游戏的流畅感，但却不得不用，郁闷。

正在试玩这个游戏的时候，隔壁一个同事探头过来：“咦，看起来怎么这么像DMC呢？”我勃然大怒，声色俱厉地说：“像DMC？你敢再说一次，我打你信不信？”以上纯属玩笑，不过拿这个游戏与DMC相提并论，实乃大大不敬——别以为穿个风衣拿两把手枪你就是但丁了。至于别的么，一言以蔽之，这是这几年以来第一个让我实在忍受不下去的游戏。

向月夜告别，新的一款PS2动作射击游戏，随着到场上推出的演示动画时，本来抱有的期望值很高，谁知在试玩的一瞬间受到了不小的打击……其实本作有点像鬼泣、魔契人、致命帝国、马克思佩恩、VR战警等一些游戏的合体产物，本作与其他实力大厂所制作的知名3D动作游戏相比较，在操作这一环节的设计上确实让人感觉意犹未尽。这也让我不得不怀疑厂商的制作实力了。总之劝喜欢战极（视觉震穿、BT操控）的玩家不妨试一试本作。

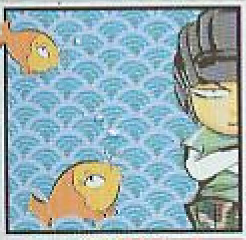
向月夜告别应该算是一款集众家之长的原创3D动作射击游戏，他有着像恶魔猎人一样的豪爽射击感，还有马克思佩恩一样躲避子弹的慢镜演示，打起来还是爽快感十足的。游戏中穿插的CG动画虽然华丽夺目，但与交代过场剧情时候的二维处理手法有些格格不入，而且似乎也破坏了游戏的连贯性。总体来讲，表现还算是不错，是玩家近期可以一试之作。

EDITORS' VOICE 编辑点评

GB ADVANCE
PS PORTABLE
NINTENDO DS

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

2月24日 → 3月11日









解馋 双重记忆

アナザーコード 2つの記憶



DS	任天堂
	冒险解谜
卡带	2005年2月24日
日版	——
1人	全年龄

任天堂悄然推出的游戏，与低调的营销策略相反，游戏的品质出乎意料的好，很多细节设计精巧无双，极见制作者的功底，本期郑重推荐作品。

8 事先没有大肆大量的宣传，却像大合奏一样，成为了最让人喜出望外的精品。与其说游戏的谜题设定巧夺天工，倒不如说DS的双屏乐趣得到了意想以外的体现——通过上下屏相互反射来找到线索的设定，是NDS发售以来最独一无二的精品。加上富有感染力的画面风格，以及有便于剧情之间的线索收集，使得原本紧凑的游戏过程更加的趣味横生。虽然故事设定少了几分峰回路转的悬念，但是丝毫不会影响玩家对于实际游戏的投入与热衷。

10 非常让人喜出望外的游戏，双屏机能的完美应用自不在话下，上下相对独立的游戏画面玩起来非常舒服。游戏中很多谜题的设计非常天才，简直无法用语言形容！比如利用上下屏的倒影才能发现的密码，还有上下屏盖上数次才能完成的版面……怎能让人不叹服！这样的作品完全展示了NDS的魅力，而且是PSP所不能比拟的魅力，让人不服不行。

9 任天堂为NDS开发的解谜游戏，素质果然不同一般。本作的游戏画面虽然称不上是非常漂亮，但自成一体的画面风格一直贯穿游戏整个过程，淡淡的朴素感，别有一番风味。游戏中的谜题设计非常有意思，不但充分发挥了NDS的双屏与触摸的特长，解谜的方法也是千奇百怪，往往出人意料，不得不佩服开发者的创意。唯一的遗憾就是作为一款解谜冒险游戏，游戏中的文字量不小，对我国玩家而言可能就比较头疼了……

9 一个突然得知父亲并未因事故去世的少女，一个失去生前记忆的幽灵少年，首先在设定上已经就非常吸引这种悬疑路线的玩家。而游戏也从画面、音乐和角色形象上成功渲染出了独特的推理冒险气氛。故事发生在一个神秘的小岛上，玩家要通过与人对话以及四处探索来解开各种设计复杂的谜题，而触屏和两块屏更是解开谜题的重要手段之一，只是随着行走而改变的上屏风景在过程上稍微生硬。但剧情曲折离奇，懂日文的玩家千万不要错过。

小吃 永恒传说

テイルズ オブ エターニア



PSP	NAMCO
	角色扮演
UMD	2005年3月3日
日版	——
1人	全年龄

完全复刻PS版的作品，除去因16：9屏幕而导致的画面出现些许感觉差异外，并无更多进步之处，只能说完全复刻，推荐给坚定的FANS们。

8 把PS游戏1:1完美移植给PSP，除了对于硬件机能的自信以外，更表现出了NAMCO的一种姿态。而PSP宽屏的魅力也在其中充分显示，除了一般的地图和城镇画面拥有更广阔的视野外，战斗中的表现也更趋完整，我方全员的状况一览无余，连携的精确度也得以明显提高。当然，原作片头动画和主题歌的完整收录也为玩家带来了额外收获。唯一的缺憾在于，角色的对话中传来一段时间后，再移动前的读盘时间有些让人难以接受。

6 一直认为某几个厂商的连续都不换的复刻作品就是明摆了骗钱，但在玩过这个作品之后……我还是这么觉得，而且感觉更强烈了。完全把PS时代的作品复刻，除了16：9的画面会使感觉有些微的变化之外，根本难找到什么更值得称赞的地方。而且游戏一如既往的需要读盘，而且从读盘状态中脱离所需要的时间极长。这样的作品出现，只能反映出PSP作品严重不足的窘境。

7 既然PSP的能力要移植一款PS时代的游戏可以说是没什么困难，不过时隔6年之后再次重温这款经典作品还是相当让人感动的，尤其是对一个传说FAN而言。本作基本上是完全移植，即原作中的要素完全包括，但同时也没什么新增的要素。第一次用PSP16：9的宽屏玩传说的感觉还真不一样。同样是PSP上的游戏，读盘时间显然比三魔女快得多，起码不会因为剧烈的读盘声而心惊胆战了。

8 传说系列不愧是传说系列，而《永恒》更是不愧其名。猪股睦美的画风本来就十分轻灵飘逸，再加上有了PSP强大机能的支持，只能说这次的画面实在是美到爆，华丽的片头和过场CG.也使老玩家也会觉得耳目一新。而本作采用的宽屏设计也并非华而不实，在作战时玩家可以更加直观的纵观全局。虽然游戏本身在剧情、系统等方面上似乎并没有新的飞跃，但高素质的画面相信对于很多玩家而言还是很有吸引力的。

小吃 LUMINES

ルミネス 音と光の電飾パズル



PSP	BANDAI
	节奏方块
UMD	2005年12月12日
日版	——
1人	全年龄

著名音乐节奏游戏REZ的制作人水口哲也的新作品，游戏将轻松的方块游戏与好听的音乐相结合，给人感觉轻松休闲，而且时尚前卫。

7 看起来很传统的游戏，却像当年的REZ一样，很容易就把我吸引了。也许是水口哲也的个人喜好过于浓郁，游戏中方块的消除与节拍形成了非常巧妙地联系，即使是方块掉落方向的效果音也和背景音乐相应成趣。不过由于游戏画面比较炫目，加上闪烁频繁，导致实际的游戏过程中很容易使视觉疲劳。或许这也是对于前卫时尚的不懈追求所必须付出的代价，总之这同样是一款形式感大于乐趣的游戏。

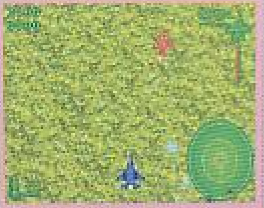
7 才华横溢的人水口哲也的新作品，不过给我的感觉并没有REZ那么新鲜，也许是方块的形式比较传统。其实游戏的气氛还是相当轻松的，玩起来感觉很好，简单的规则以及节奏感强烈的音乐都让人沉醉其中。要说有缺点的话就是音乐与游戏所结合得还不够，而且16：9的画面玩起来却非常意外地让人眼睛非常累，强烈要求各店家随此游戏赠送眼药水套装。

7 游戏之前曾经以为拿PSP这么强大的机能来做一款方块游戏会不会有点浪费？实际进入游戏后才发现原来游戏的画面效果做得还是非常的棒，背景音乐也都很不错，建议戴上耳机进行游戏，气氛很好。和大多数方块类游戏一样，本作的规则其实相当简单，四个同色方块拼成方形就可消掉，不过从消掉到实际上的消失是与当时的背景音乐速度一致的。初次玩可能会比较苦手，熟练以后就会乐在其中。

9 puzzle游戏与music类游戏的完美结合！每一个落下的大方块由两种颜色四个小方块组成，玩家要改变小块的位置使之构成符合消除条件的图形，而利用扫描线还可形成连锁。值得一提的是游戏的画面极其精致，从注目的星云、传统的日本风格到时尚的都市，背景主题、音乐，甚至方块的颜色都全都是千变万化的，游戏模式和收集要素也是超多。游戏号称的“光与音的结合”果然实至名归(PS：请注意该作聚散的效力，不想晕的话一定要注意休息。)

剩饭 皇牌空战A

ACE COMBAT ADVANCE



GBA	NAMCO
	飞行模拟
卡带	2005年2月25日
美版	64MB
1人	15岁以上

著名飞行模拟作品，本次的GBA作品因机能所限，画面效果十分有限，且并没有为适应GBA做任何调整，实际的游戏效果非常有限。

5 把执着于高度拟真性的皇牌硬搬到GBA舞台，这本身就一个不够明智的决定，而且事实证明，这个游戏是令人失望的。除去GBA机能的限制，游戏本身也明显存在相当多的问题，过于简陋的画面、加上乏味的任务设定，以及无法看清的敌方子弹的飞行轨迹，都使人强烈地感到这只是个挂着皇牌头衔的平庸的游戏。事实上，如果NAMCO把皎系这样的射击游戏移植给GBA，或许赢得的关注与掌声会比皇牌要高。在老一代掌机上表现3D机能的失败例子，本游戏只不过多了一个引证而已。

5 实在是很难理解厂家的用心，是为了弥补GBA上此类型游戏不足的缺陷？还是要挑战GBA机能的不足？总之GBA根本就不是PS那样的机器，NAMCO这种简单移植就赚钱的想法可是完全行不通。游戏不仅画面差，手感也非常僵，就算是在喜欢这个系列的朋友，恐怕也是难以接受这个作品的。可见任天堂不是傻瓜，NAMCO在SONY的阵营修正改拿来主义，在老任这边可是完全行不通。

4 “皇牌空战”——曾经仅仅是凭着这块招牌就能够吸引相当多的玩家了。不过可惜的是，本作也就只有这块招牌是唯一的亮点了。虽然我们绝不奢望在GBA这款掌机上会有多华丽的画面与声光效果表现，但用与FC同等级的游戏画面来糊弄玩家是无论如何也说不过去的。而且游戏的操作手感也相当差劲，所谓的“用2D画面来虚拟3D场景”效果难道就是只按“下”就可闪过这个设定？飞行技巧上也没有什么值得钻研的东西。

5 请大家玩本作之前首先做好心理准备，这并不是你想象中的《皇牌空战》，本作属于需要强大表现力来衬托空间感和速度感的拟真模拟空战式游戏，以GBA为平台实在并非明智之举。游戏一开始并没有提供多种机型的选择余地，虽然游戏在场景等方面的表现上还算中规中矩，但俯冲、拉升、加速等本来独具特色的动作却没有任何实感，可怜的小飞机在绿色为底的映衬下更是很难辨认，难以感受游戏的紧张感和刺激感哪。



ツキヨニサラバ



本作的音乐和人设风格都比较有特色。作为一款动作射击游戏来讲甚至让人觉得有些"诡异"。不过除此之外，在整体游戏素质方面还有待提高。

《向月夜告别》是TAITO最近推出的一款动作射击游戏，以神秘的杀手世界为故事背景，着重刻画主角之间的恩怨情仇。游戏中引入了"超能力"要素，在游戏流程上也具有一定的自由度。但是在手感、判定和关卡设置等方面都显得与当前的主流动作游戏有些格格不入，视角处理也存在一些问题，初上手可能会让人觉得不太适应。

PS2	本刊译名：向月夜告别			
动作射击	TAITO	2006.2.24	7140日元	151KB
	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

基本操作			
按键	功能	按键	功能
左摇杆	人物移动	L1	特殊能力A
右摇杆	视角控制。按下则为视角回中	L2	特殊能力B
○	格斗	R1	锁定
×	跳跃	R2	切换锁定目标
□	射击	十字键下方向	装填弹药
△	时间扩张	十字键左/右方向	切换特殊技能栏

地图菜单

作为一个动作射击游戏，本作的关卡衔接方式比较特别，采用的是类似于早期文字冒险类游戏在大地图上指定场所然后移动的设置。用来交待剧情的过场动画（其实也算不上是"动"画……）也具有很明显的文字冒险游戏风格，大家一定会觉得有些新奇吧。可到达的场景会在地图上用图片标注出来，主角当前所在场所用黄色的小箭头表示。随着游戏流程的进行，会不断出现可以到达的新场所，以"NEW"字样表示。你可以自由选择自己将要前往的场所，有可能会触发一些支线剧情。在游戏中引入了一定"自由度"，也算是本游戏的特色之一吧。



地图菜单上有四个选项，分别是MOVE（移动）、SKILL EDIT（技能设置）、SAVE（存储进度）和LOAD（读取进度）。除了在地图画面中进入SKILL EDIT菜单之外，每次遭遇战斗之前也会自动进入到SKILL EDIT菜单中，让你有机会为接下来的战斗做好准备。在SKILL EDIT菜单中，可以为主角配置各种技能，其中的选项有：

CHARACTER DATA: 人物资料，对当前人物的描述、故事背景、已有技能等等。

SKILL RANK UP: 技能升级，购买新技能以及对当前已有技能进行升级。技能分为两类，即被动技能和主动技能。被动技能只要一经习得就可以自动生效，例如生命上限提升、能量上限提升等等；而主动技能则需要在SKILL SLOT菜单中进行配置，并且在战斗中使用。

SKILL SLOT: 技能栏配置。人物最多可以同时配置六种特殊技能，分为三栏，每栏两个，在战斗中通过L1和L2键使用。

战斗指南

画面各部分的说明：



1、主角生命值；2、主角能量值；3、剩余弹数；4、当前所选特殊技能；5、"时间扩张"槽；6、雷达

锁定系统：

按住R1键就会自动锁定附近的一个敌人，按R2键可以切换锁定的目标。个人认为这种键位设置不太合理，因为大部分玩家都只用食指来控制R1、R2两键，如果需要同时按下的话就显得非常不方便了。不过在游戏设置菜单中可以调整键位配置，大家可以根据自己的习惯来修改。当锁定敌人的时候，他的身体周围出现两个绿色的圆形准星，其中一个准星会逐渐向中心收缩。此准星收缩得越小，表示瞄准越精确。如果敌我双方距离很近，而准星又还没有充分收缩的话，就很有可能会无法顺利命中敌人。每次开枪或者切换锁定目标之后，准星都会重新调整，因此一味的连打□键开枪是难以取得较高命中率的。如果主角被敌人击中，准星也会重新调整。



当准星收缩到中心部位时，它的颜色就会变成红色，此时按□键开枪就能获得致命一击的效果，给予敌人重大伤害，并且在过关评价中获得更高的分数。不过致命一击的时机一闪即逝，如果错过了就只能重新再来，所以不多加练习的话是无法准确使用的。

弹药装填：

主角的枪械装弹量有一定的限制，并且显示在画面下方。子弹打完之后如果停止射击，主角会自动重新装弹。但是如果在子弹打完的情况下仍然连打□键试图开火，主角就无法自动装填弹药。所以要经常注意自己的剩余弹药数量，如果所剩不多就要按十字键的下方向及时装填。在战斗的间歇要保持子弹夹填满，如果在战斗中子弹耗尽的话也不要急躁的连打□键，那样只会放空枪而已。

另外，个人认为这种键位设置也非常不合理，因为十字键和左摇杆都需要使用左手拇指来控制，要装填弹药就必须放开左摇杆，妨碍了人物移动，这在战斗中是非常不利的。更加糟糕的是十字键的功能还不能自由设定，所以只能凑合着用了。另外有一条小技巧，就是可以在使用特殊技能"回避"的过程中装弹，利用回避动作的无敌时间来弥补装弹时的不利形势。（关于特殊技能将在下文解说）

跳跃和格斗：



×键是跳跃，主要用来躲避敌人的射击。不过跳跃并没有无敌时间，在空中也还是一样会被敌人击中的，所以必须看准时机以后使用。

按○键主角可以使用格斗动作，具体地说就是冲向敌人并且使用一招空翻踢，具体作用……比较有限。因为这一招并没有无敌时间，在向敌人冲刺的时候很容易遭到攻击。另外使用这一招的时候一定要保证按住R1键锁定好了你想要攻击的目标，否则的话很有可能会落空。不要以为主角会老老实实的冲着自己面对的方向跑，有时候他经常会做出一些匪夷所思的动作来……

时间扩张：

所谓的时间扩张，其实也就是"子弹时间"啦，这一概念实在已经用滥了。按下△键，时间的流逝会变慢，有助于判断敌人的弹道并且进行躲避，对掌握致命一击的时机也有帮助。在被群敌包围的时候善用时间扩张的话会让战斗轻松一些。时间扩张只能维持一段时间，时间扩张槽耗尽之后就要稍等片刻才能再次使用。

特殊能力：

每次战斗之前主角可以选择配置特殊技能，最多可同时配置六个，分为三栏。按下R1或者R2就能发动当前特殊技能栏中的两个技能，按十字键的左或者右方向切换特殊技能栏。特殊技能是本游戏中最为重要的系统，在战斗中有举足轻重的作用。随着游戏进行，主角可以购买到各种新的技能以及将已有技能升级，获得更大效用。例如游戏开始时主角所掌握的AVOID（回避）技能，使用后主角会做出翻滚动作，此过程中有无敌时间，用来躲避敌人的弹雨。使用特殊技能需要消耗能量槽，而击中敌人会使能量槽缓慢恢复。如果能够连续命中敌人并且保持主角不受伤的话就能形成COMBO（连击），如果达成较高连击数，能量槽就会成倍增长。



文责 特攻



FIFA Street

EA SPORTS BIG的“街头”体育系列新作，同样拥有众多明星脸。游戏的规则和操作都非常简单明了，算是足球游戏中的“另类”。

PS2	本刊译名：FIFA街头足球			
体育竞技	EA SPORTS BIG	2005.02.22	49.44美元	245KB
	DVD-ROM	美版	1～4人	全年龄



在街头足球的世界，仅仅取胜是绝对不够的！使用令人眼花缭乱的特技，尽力戏耍你的对手吧，这才是STREET STYLE的真谛！

喧哗的街头球赛，完全不同的感受！

按键	进攻侧功能	防守侧功能
左摇杆	人物移动	人物移动
右摇杆	过人	-
×键	短传	切换控制队员
○键	射门	断球
△键	假动作	防空中球
□键	高球、长传	铲球
L1	假动作切换	防过人
R1	加速跑	加速跑
START键	暂停	暂停
SELECT键	重放	重放
十字键	挑衅	-

模式选择

GAME ON：从预设球队或者玩家自建球队中挑选一支来进行对战，支持四人游戏。在队伍选择画面中按□键可随机选择球队，按○键可设置比赛规则。

FRIENDLY：与GAME ON模式不同的是可自由挑选队员和场地。在上场队员选择菜单中按□键可以自动选择最佳搭配，按R1键可观看球员的能力数据。

RULE THE STREET：街头争霸模式，建立你自己的球队并挑战世界各地的其他球队。首先要自定一个主人公，包括名字、外貌、初始能力值等等。接下来要挑选其他队员、定制球衣等等。

CREATE PLAYER：自定球员。在这里你可以自己设置一个球员，并用于其他比赛模式。

STAR TEAM：全明星球队。从各个国家的知名球星中挑选你最心仪的组建一支明星球队。明星球队只能用于友谊赛，而不能用于街头争霸模式。

OPTION：游戏选项，包括难易度、视角、显示效果、音乐等等。

STREET TRAINING：基本操作的教学视频。



比赛规则

街头足球并没有正规球赛那么多限制。双方各四名上场队员，包括一个守门员。在比赛中没有边线球、角球、任意球、越位等等设定，唯一的规则就是将球射入对方大门。在GAME ON模式或者FRIENDLY模式比赛开始之前可以进入规则设定菜单，包括以下选项：

DIFFICULTY：游戏难易度。

HEAD START：让球，使比赛以某一方领先的情况开始。HOME指主队，AWAY指客队，最多可让5球。

END GAME：比赛结束的方式，分为SCORE和TIME两种。SCORE指一方进球达到一定数量之后比赛结束。TIME指规定时间结束后进球多的一方取胜。

MATCH TIME以及GOALS TO WIN：比赛时间和获胜所需进球数。按照END GAME方式的选择，可分别设置这两项。

GAME BALL：选择比赛用球。

基本技巧

当你在游戏中成功使用各种特殊动作的时候会获得加分，屏幕上方的橙黄色能量槽也会有少量增长。如果在一段时间之内连续使用特殊动作，便会形成COMBO（连击），获得额外分数奖励和能量槽加成。能量槽蓄满之后，按住L1并按○键就会使用“超级射门”，具有极高的成功率（并非必进！）。

特殊动作大致分为以下三类：

1、高球。按□键起高球，如果球在空中的时候再按□键或○键，接球队员会直接凌空将球传出或者打门。按住□键不松开的话接球队员会使用胸部停球。

2、假动作。△键是随机使用各种假动作。右摇杆则是手动选择假动作。将右摇杆推向左或者右，就可以向相应的方向晃动。右摇杆推前可以用脚后跟挑球。将右摇杆推后，则可以对防守队员使用“穿裆”。L1键是假动作切换键，按住L1键之后再按△键或者右摇杆就能做出更多花样的假动作。

3、挑衅。挑衅动作共有八种，十字键的四个方向各为一种，按住L1键再按十字键可以使用另外四种。

此外，当面对防守队员时按住L1键并推动左摇杆就可以保持朝向对方作横向移动。当背对防守队员时按住L1键就可以做出护球动作。

相对于进攻来说，本游戏中防守部分显得比较单调。○键是断球，□键是铲球，按△键可以争顶空中球，按住L1键再按△键的话可以拦截过顶球。





→连续使用逼真的假动作，将防守队员骗得脚步踉跄，东倒西歪。







→能量槽蓄满之后，就可以使用威力十足的「超级射门」了。



FORMULA FRONT
ARMORED CORE

"装甲核心"是FROMSOFTWARE旗下著名的机器人题材游戏。到目前为止，系列的每一代作品均以动作游戏的形式出现。全新推出的这款PS2版"装甲核心 方程式前线"，与之前发售的PSP版一样，同属SLG类型。

PS2 模拟动作	本刊译名：装甲核心 方程式前线		
FROMSOFTWARE	2005.3.3	6090日元	300KB以上
DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄



"装甲核心 方程式前线"与系列以往作品有所不同，其最大乐趣就在于，从繁杂细致的数据调整工作中，慢慢体会步步走向高峰的满足感与成就感。

CENTRAL MENU



D.A.C——阅读各种资讯
NEWS——阅读各种新闻
RANKING——查看队伍目前的排名状况
RECORD——查看目前FFA的状况
TEAM——队伍构成设定
　SORTIE ORDER:设定机体出场顺序
　NAME ENTRY:设定队伍名称
　PROFILE ENTRY:设定队伍资讯
　SAMPLE EMBLEM:选择队伍标识
　EDIT EMBLEM:编辑队伍标识
GARAGE——对各机体进行具体设置
　AC SELECT:对己方队伍中的各个机体进行细致的调整。
　ASSEMBLY:更换机体的各零部件
　REPOSITORY:保管目前不使用的零部件
　PARTS TUNE:进行机体各部件的调试。依照在机体所处部位的不同，具体可调整要素包括重量、冷却性能、实弹防御能力、能量武器防御能力、抗电子干扰性能、最大载重量、瞄准精度、发热量等等。
　AI TUNE:调整各机体AI性能。进一层划分为BASE　CHARACTER、PERFORMANCE、OPERATIONS三项。分别对应检测设定机体基本活动性能、AI表现能力以及分时间段进行的综合项目测试。以机体基本活动性能测试为例，其中包括有机体的距离性能、加速性能、移动性能和战略性能在内的四个可调整项目。玩家可以就其中任何一项随意进行调整。需要注意的是，改变任何一个选项性能都会牵扯并影响到其他项目的性能表现，如：将机体距离性能调整为最适合远距离行动的话，整体性能的曲线就会呈现最不稳定的曲线。所以说，在针对每一个具体选项进行调整的同时，不能不考虑到对其他各项数值的影响。如何才能达到最佳的平衡性，方法只有一个，那就是进行不断的试验了。
　PAINT:设定机体颜色。在这里，可以对机体的头部、四肢、主体以及武器等很多部分进行涂装。
　NAME ENTRY:变换机体名称
　AC TEST:各项调整结束后，进行实际演练，测试一下自己打造出来的机体到底会有如何的表现。具体测试项目包括"1vs.1"、"5vs.5"以及"手动操作1vs.1"等类型。



LEAGUE MATCH——比赛开始
SYSTEM——进入系统菜单，在这里进行记录的存储、读取、游戏设定等操作。

ARMORED CORE FORMULA FRONT 机体部件讯息

在最新一代的"ARMORED CORE FORMULA FRONT"中，机体部件总数达到数百种之多。其中有很多是游戏初期就有的，其它更多则是随着游戏的深入进行而逐渐增补的。其中全新加入的部件类型包括有：BOOSTER、GENERATOR、RADIATOR三种。



一类型虽然变成了SLG，可是乐趣却丝毫不减，痴迷于机体改造的玩家有福了！

B06-VULTURE3

功能	在VULTURE基础上调试后得到的该最终形态部件			
重量	消耗EN	BOOSTER输出功率	BOOSTER消耗EN	BOOSTER发热量
301	241	17960	4050	4690

B07-GULL2

功能	GULL的后续型产品，在重量以及输出功率间达到最完美的平衡			
重量	消耗EN	BOOSTER输出功率	BOOSTER消耗EN	BOOSTER发热量
281	293	19108	2910	5409

CR-B01TP

功能	拥有高输出功率的优质BOOSTER			
重量	消耗EN	BOOSTER输出功率	BOOSTER消耗EN	BOOSTER发热量
402	209	19982	5907	4410

CR-G97

功能	G91的增容版本产品			
重量	EN输出功率	CONTAINSER容量	紧急容量	发热量
454	10050	36100	2400	3334

GUNDARI

功能	在FUDOH基础之上进行调整后的改良型产品			
重量	EN输出功率	CONTAINSER容量	紧急容量	发热量
789	9806	49500	3600	2633

USUSAMA

功能	以KONGOH为基础，为追求高输出功率而制造的改良型产品			
重量	EN输出功率	CONTAINSER容量	紧急容量	发热量
441	12560	11900	1200	4009

MOKUREN

功能	以ANANDA为基础，为控制能量消耗而制造的平衡性产品			
重量	消耗EN	冷却性能	紧急冷却性能	紧急消耗EN
459	1096	11650	12440	2890

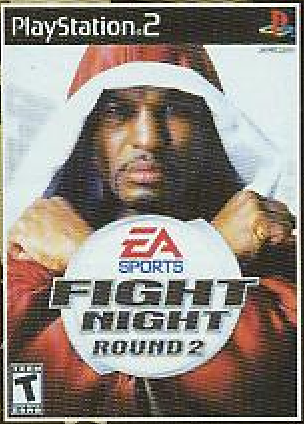
CR-R02

功能	R92的改良型产品			
重量	消耗EN	冷却性能	紧急冷却性能	紧急消耗EN
561	1860	12120	13900	1990

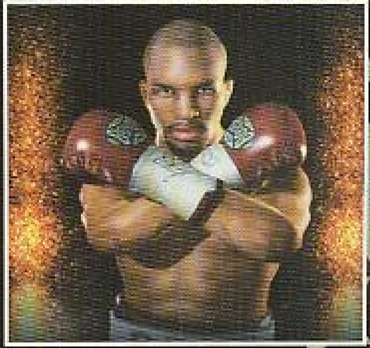
KASYO

功能	FURUNA的后续型产品			
重量	消耗EN	冷却性能	紧急冷却性能	紧急消耗EN
889	2011	11800	12900	2320

□文责/布塔



EA SPORTS FIGHT NIGHT ROUND 2


这次的游戏代言人是美国著名的中量级选手伯纳德·霍普金斯，其已经创纪录的20次卫冕成功，成为美国职业拳坛中最耀眼的一颗明星。

PS2 体育竞技	本刊译名：拳击之夜2			
	EA	2005.2.28	49.99美元	53K
	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

游戏主菜单从上到下分别为开始游戏（PLAY NOW），创造拳击选手(CREATE CHAMP)，在线游戏（PLAY ONLINE），游戏模式（GAME MODE），自制选手资料（MY CORNER）和相关游戏资料（EA EXTRAS）。

和时下流行的许多体育竞技类游戏一样，本作中允许玩家编辑属于自己的原创拳击选手，EA在这方面做得相当出色，对选手的编辑不仅仅是外形和样貌上的改变，而是会牵涉到其力量和敏捷等等具体能力。总体来说，球员分为力量型、速度型和平衡型选手，在比赛中各有优缺点。

在游戏模式的MY GYM中可以对自创的选手进行种种训练，包括举重、打沙袋、击打人偶以及实战训练。前三项相当于迷你游戏，比赛前可以训练一次并提升角色相关能力值。实战训练相当于教学模式，在这里需要成功完成一系列基本拳击技巧操作，相当于练习模式。


↑形成连击的话可获得大量的分数。

游戏中一共分为次轻量级（FEATTHER WEIGHT）、轻量级（LIGHT WEIGHT）、次中量级（WELTER WEIGHT）、中量级（MIDDLE WEIGHT）、次重量级（LIGHT HEAVY）以及重量级（HEAVY WEIGHT）六个级别。

游戏基本操作介绍

游戏中基本是用左摇杆控制角色移动，以右摇杆发动主要攻势，□键为挑衅，△键为抱住对手，○键为肘击（属犯规动作），X键为防守，L2和R2分别是肘击与防守的快捷键，以下主要讲解常用技巧与战术：

直拳	将右摇杆斜向推出，主要用来在距离上牵制对手，掌握得好的话也很容易获取打点
左/右勾拳	将右摇杆先横向推至左/右边，再摇1/4圈至上方。威力比直拳大，但不易直接得分
上勾拳	将右摇杆先推至下方，再摇半圈至上方。威力比左/右勾拳大，组合拳中常用
侧身	按住L1键，再将左摇杆往后推，即可躲开对方攻击，需要看准时机。熟练掌握好这一技巧可大幅减少自己所受伤害
防守	按住R1键，将右摇杆向上或向下推，可挡住对方攻击
闪避	按住R1键，将右摇杆推向四个斜向的方向可以进行闪避。近战中熟练掌握闪避技巧就能趁对手攻击失败的硬直时间发动猛烈攻势
HAYMAKER	先将右摇杆向前推至边上再往下摇1/4圈形成侧身蓄力动作，再向上摇半圈即可发动。本招威力相当强劲(简化版必杀)，但攻击硬直同样相当致命。

拳击比赛规则介绍

●**12回合制**——与奥运会比赛中4回合制的规则不同，美国职业拳击比赛的强度要大的多，如果没能在比赛中将对手击倒的话，就一共需要进行连续12个回合的超长比赛，在游戏中玩家也会经常需要苦战到最后才能分出胜负，这时候即使是获胜的一方也是脚步虚浮，让人印象非常深刻。

●**每回合3分钟**——游戏中每回合为3分钟，每隔一分钟下方会有个小人举牌示意。而且，每回合最后10秒钟的时候评论员会专门提示比赛双方，这时候对手往往会发动猛烈攻势，玩家可以选择回避或是防守，但其实这时候由于对手心态比较浮躁，与之展开对攻，只要操作灵活反而能轻松获得分数。另友情提示：奥运会拳击比赛以前也是每回合3分钟，最近两届才改为每回合两分钟。

●**得分**——比赛中用握紧的手套拳峰部位对对方身体合理部位一次清晰有力的击中，得一分。有效击中部位包括对方头的正面和侧面，腰际以上上体的正面和侧面。即使击中有效部位也必须具备一定力度，否则同样无法得分。当两位拳击选手在近距离舞斗中快速连续相互击打对方时，每一方都无法实施有足够打击力量的击打。这时候，评判员会等到近战结束再给占优势的一方得一分。如果没能在12回合之内击倒对方，则在比赛结束时统计点数，点数多的一方获胜。如果两位选手最后所获点数相同，则以比赛中占优势或体育作风较佳的选手获胜，如果这样双方都持平（在游戏中基本上不会出现此情况），则最后以防守技能好的一方获胜。

●**倒地**——比赛中，拳击手在被击中后，脚以上身体的任何其他部分接触台面可判为倒地。在被击中后身体部分跌出围绳以外或体力不支依靠或悬挂在围绳上，或者在受到重击后，虽然可以站立但被台上裁判员认为无法继续比赛时，选手都会被判为倒地。游戏中被对手击倒之后屏幕中央有一个圆形图案，两侧各有两个圆形图标，玩家需要在10秒之内分别利用左右摇杆将图标对准中央的圆形图案，否则就算失败。如果双方同时被击倒地，台上裁判员同时数秒，只要一方保持倒地，继续数秒到10。如果双方在数秒到10时都不能站起，这时比赛结束，倒地时间以前为止获得点数最多者胜出。



↑每回合比赛之间会显示上回合相关数据。


↑治疗可帮助拳击运动员恢复体力。

●**治疗**——每回合比赛结束后可以有30秒的时间为选手进行治疗。按△键是自动治疗，手动的话需要先按L1键选定要治疗的部位，再按X键或□键进行相应处理。

●**铃声拯救制**——比赛中倒地并正在被数秒的选手只有在决赛的最后一个回合结束铃声响时才可以被终止数秒，避免被判失败。在其他回合和比赛中，台上裁判员在铃声响后继续数秒。

●**犯规**——比赛中击打对方腰线以下部位、抱住对方、用手臂和肘部挤压对方的脸部、把对方的头往围绳外压、张开手掌击打、用掌背击打、击打对方的头颈后部以及躯体的背部以及消极防守等等都算犯规，犯规并被三次警告会被直接取消比赛资格，所以比赛中一定不要轻易犯规，尤其是用肘击。


↑最初可供玩家选择的比赛场地只有三个。

●**三次击倒KO制**——美国职业拳击比赛在规则上与奥运会有很大出入，没有三次击倒KO制。这个规则是指只要在比赛中被对手击倒3次，则第3次不管能否在10秒内站起来都自动被判失败。游戏中按START键调出菜单，在"SETTING"选项中可以对回合数、回合时间以及上面介绍的一些相关规则进行修改。

□文责/北斗

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' WEEKS 3.16～3.31

PICK UP

攻 研 统 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作。通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。



NANA

官方原名：NANA

恋爱模拟				
PS2	KONAMI	2005.3.17	6040日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

人气漫画家倾心描绘两人间的故事

曾连载于日本集英社"COOKIE"刊物上的"NANA"是累计销量超过1700万册的超人气漫画作品，如今，KONAMI公司正式将其搬上游戏舞台。玩家扮演一位从外地来到东京，居住在"NANA"等人隔壁的少年。游戏中，玩家将会和众多来自于漫画原著中的角色一起体验充满新奇感受的经历，打工挣钱的生活或喜或忧，各种不同且细腻的情感渗透入作品的每一处细节。相信喜爱原作漫画的朋友在游戏中看到很多熟悉的人物以及事件一定会倍感亲切。让我们一同借这款游戏体验一把独自一人在东京的生活吧！本作的发售日为2005年3月17日。





太鼓的达人 TAIKO DRUM MASTERS

官方原名：太鼓の达人 TAIKO DRUM MASTERS

音乐				
PS2	NAMCO	2005.3.17	6270日元
DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

拿起鼓棒，你就是太鼓的达人！



2004年秋天，NAMCO旗下最具人气的音乐游戏系列"太鼓的达人"以"TAIKO：DRUM MASTER"的形态正式登陆北美市场。如今，留洋的它再次回到太鼓的故乡日本。3月17日，最新的"太鼓的达人 TAIKO DRUM MASTERS"将在日本发售！

本次太鼓达人新作最大的看点，就是作品中收录了很多西洋曲目，而且很多都是大人、孩子都耳熟能详的作品。乐曲类型十分丰富，从经典老歌到时下最流行的POP舞曲，可谓应有尽有，总数将超过30首。此外，就连游戏中的音效也都采用了可爱的英文配音，绝对能让人感受到"东西方文化要素结合"后，新太鼓达人不一样的风貌。

当然，太鼓达人系列一贯轻松的风格得以完整地保留，无论是小孩子还是老人，都能很轻松地就融入到游戏之中去。太鼓达人，是最适合全家人一起享受的游戏了！除普通版之外，3月17日还将同时推出太鼓同捆版，玩家可以根据个人的需要自行选择！



寓言

官方原名：FABLE

角色扮演				
XBOX	MICROSOFT	2005.3.17	7140日元
DVD	日版	1人	全年龄

是善是恶？一切皆由你掌握！

去年微软推出的XBOX重量级角色扮演类游戏"FABLE"终于要在本月17日推出日版。这款游戏的背景是一个剑与魔法的世界，玩家要体验的是一名男子从少年直至老年的成长生活历程。游戏中人物的性格、职业甚至是善恶将完全由玩家自行掌握。这也是本款作品最具特色的一个亮点。游戏里人物的成长系统有着很高的自由度，比如玩家经常跑步的话，人物的腿就会显得十分健壮；相反，如果勤于搏击，那么他的臂膀就会变得十分结实。角色的外表还会受到自然环境以及个体性格的影响而相应地发生改变。这些要素确实非常吸引人。此外，MICROSOFT的精心制作以及XBOX强大机能相互结合，其结果就是这款FABLE在图像方面有着相当优异表现。当然你要是以为除了画面"FABLE"也就没有什么其他长处的话那可就错了，丰富细腻的剧情同样为这款游戏增色不少。总之，FABLE堪称XBOX上少有的RPG游戏精品，所有玩家都没有理由错过！





幻影王国

官方原名：ファントム キングダム			
PS2	日本一SOFT	2005.3.17	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

模拟角色扮演

新感觉模拟角色扮演游戏登场！

这是一款由日本一SOFT公司推出的模拟角色扮演游戏，游戏中，玩家将要为了创造一个全新的魔界而努力奋斗！游戏中包括人物、建筑物在内的很多要素都可以由玩家亲自定制，而且种类也是相当的庞杂，耐玩度极高！战斗方面，这款“幻影王国”与其他模拟角色扮演游戏也有所区别。过关的条件并非只是简单地消灭所有敌人，而是要想方设法取得一定的分数。取得分数的方法各异，除最为基本的消灭对手之外，还有诸如完成特定条件、按要求到达某特定区域等。这样一来，无形中增加了游戏整体的难度，对玩家来说也是一种挑战。当然，前作中大受好评的召唤系统也得以保留，此要素使得战斗更具乐趣。而武器道具以及各种技能也进一步得到丰富，新作的进化是各方面的！本作将于3月17日发售，同时推出的有普通版以及初回限定两个版本。









斗鱼

官方原名：RUMBLE FISH			
PS2	SEGA	2005.3.17	7140日元
DVD-ROM	日版	1~2人	12岁以上

对战格斗

拥有史上最强画面的2D格斗游戏！

这款由SEGA公司推出的2D格斗游戏“斗鱼”最最吸引人的地方除了游戏系统本身，就要算是公司引以为豪的出色的画面表现了。本作采用了被称为是“S.M.A.（Smooth Model Animation）的系统，借助这一系统，“斗鱼”在图像上的表现甚至可以用“圆滑”这个词汇来形容。具体来讲，人物受到攻击后，服装会一点点破损甚至剥落，这些在以往2D格斗游戏中是不曾见到的。

游戏的模式十分丰富，在街机模式中，追加了全新的人物，而故事模式的情节也更加完整。此外还有生存模式以及必不可少的对战模式。即使你是一个新手也不要紧，在训练模式中你将学会所有你想要了解和掌握的一切。PS2版“斗鱼”的发售日为2005年3月17日。





激情职业赛车

官方原名：ENTHUSIA ~PROFESSIONAL RACING~			
PS2	KONAMI	2005.3.17	7140日元
DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

赛车竞速







KONAMI推出最新竞速游戏，敢与GT试比高！

由KONAMI公司推出的这款“激情职业赛车”即将在2005年3月17日掀开那神秘的面纱。相信所有喜欢赛车游戏的玩家对于“SIMULATION”这个词会比较敏感，的确，拥有当今赛车题材游戏塔尖之作的“GT赛车”正是这样被冠以“DRIVING SIMULATOR”名号。而这款“激情职业赛车”也被KONAMI定位为一款“RACING SIMULATION”作品，不知道这是否真的意味着，我们会看到一款能匹敌GT的作品呢？

“激情职业赛车”的整体构架于GT大致相同，玩家可以在来自50个厂商的多达200部车辆中购买自己所喜欢的去参加比赛。游戏中各种车辆在性能以及驾驶感受等方面都有着细腻的差异，可见制作小组所下的功夫。而从目前已经掌握的消息来看，游戏在图像方面的表现绝对不逊色于GT4。并且由于两款游戏都是旨在模拟真实的作品，所有的制作均以现实作为基准，所以实在是难以凭借肉眼简单地判断谁的画面更加优秀。有关于“激情职业赛车”中所收录的赛道则包括城市、赛场、沙漠等很多类型，最有意思的是，游戏还具有自动生成赛道的功能，这样就使得游戏的可玩性与紧张度大大提高！

既然是一款将GT作为自己假想对手的作品，“激情职业赛车”理应拥有自己特有的东西。本作最突出的一点就是被称为“VGS”的系统。它的全称是“VISUAL GRAVITY SYSTEM”，直接翻译成中文的意思是：“可视化重力系统”。虽然在GT4中也有类似的东西出现，但是在“激情职业赛车”这个作品中，重力的视觉化表现更加突出。借助这一系统，玩家可以在游戏过程中直观形象地了解车体重力性能的每一点细微的变化，对驾驶细节做出适当的调整，从而更加有效地把握和控制好车辆。在游戏模式方面，除了传统的单人以及双人分屏对战之外，还搭载了一个被称为“DR”（DRIVING REVOLUTION）的模式。在这个模式中，玩家所要挑战的不是如何突破时间的限界，而是其他类型游戏中十分常见的分数。对于一款赛车竞速游戏来说，这不能不说是一次创新。总之，KONAMI这款全新的“激情职业赛车”是所有赛车游戏爱好者绝对没有理由错过的一个作品。我们也真正希望它的出现能为众多竞速游戏爱好者带来GT系列之外更多更新的亮点与精彩！再次强调一下本作的发售日期为2005年3月17日！









大金刚热鼓3

官方原名：DONKEY KONGA3

节奏音乐				
	NGC	任天堂	2005.3.17	4800日元
	DVD-ROM	日版	1~4人	全年龄

邀你加入大金刚的狂放派对！



无论类型还是玩法都充满新鲜点子的“DONKEY KONGA”再爆新作！最佳全新模式以及要素的“DONKEY KONGA3”即将于2005年3月17日上市。

和NAMCO旗下著名音乐类作品“太鼓达人”相类似，“DONKEY KONGA”同样使用“鼓”作为游戏道具，而且还是具有浓厚地域特色的手鼓。游戏中，玩家要合着音乐的节拍，有节奏地击打鼓面，那样的感受真正如参加一场热闹的聚会！新作中收录的曲目十分多样，类型包括有古典曲目、J-POP、动漫音乐、拉丁乐曲以及很多大家耳熟能详的来自众多知名游戏的BGM或插曲。与现作相比，最新一代的“DONKEY KONGA”所收录的乐曲数目增加到50首以上，真是期待度满点啊！而新加入的一些隐藏模式更是增加了作品的耐玩度。无论你是否是本系列的FANS，都请一定要试试这款乐趣无比的“DONKEY KONGA3”！记住，发售日期是3月17日！







恶魔之石

官方原名：DEMON STONE

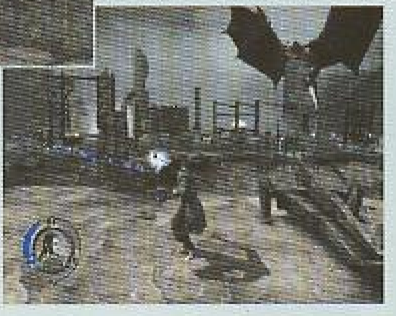
动作冒险				
	PS2	ATARI	2005.3.17	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

沿承命运指引，踏入龙与地下城！





这款恶魔之石是以著名欧美奇幻文学作品“龙与地下城”为背景进行创作的动作冒险游戏。游戏讲述的是发生在两股强大势力间的战争。玩家在游戏中将要扮演的是一名勇敢的战士，与魔法师以及盗贼同伴一起体验战斗与冒险。游戏进行过程中，玩家除了要控制自己这名角色外，还要对队伍中的其他AI人物下达相应的指令，可以说作品还是具有一定策略成分的。提到这款“恶魔之石”的开发团队可是实力不俗，他们曾参与制作“指环王：双塔”的开发。凭借在那次工作中所积累起来的经验，再结合成熟的3D技术，相信“恶魔之石”将会以一个完美、震撼的形象出现在广大玩家面前！





百人斩少女

抢评

官方原名：あずみ

动作游戏				
	PS2	ESP	2005.3.24	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

再现原作风貌的剑术动作游戏！



同名漫画原作拥有超过1000万份的累计发行量，绝对算的上是一款超人气作品！之前更是推出了电影版的“百人斩少女”，其续作也将在05年3月公映。这样一部有潜力的作品，游戏制作公司怎能轻易错过？果然，ESP已将“百人斩少女”搬上游戏舞台，并将于3月24日正式亮相！

游戏在故事情节方面紧扣漫画原著，所有内容均来自于原作1至10卷，共包括5大章节33个关卡。游戏中玩家要扮演的自然是“あずみ”，运用手中的剑去斩杀一个又一个的敌人，最终完成任务。あずみ的攻击方式包括“心”、“体”、“技”三种，并且可以在战斗中自由切换。此外还有强力的特殊技，爽快感极强！除了遵循原著的“使命模式”外，还有可供玩家反复挑战的锻炼模式。喜爱原著漫画以及电影的玩家一定不要错过这款游戏版的“百人斩少女”！



真·三国无双 ADVANCE

攻评

官方原名：真·三国无双アドバンス

动作游戏				
	GBA	KOEI	2005.3.24	6040日元
	卡带	日版	1~2人	全年龄

超级可爱版三国英豪华丽参上！

各位GBA玩家看到下面的消息可能会很兴奋吧？在PS2上大红大紫、所向披靡的“真·三国无双”系列马上就可以玩到GBA版了！本作的最大变化就在于三国时代的众多豪气冲天的猛将们全都变成了可爱的3头身版，而且游戏方式也从3D动作类型变为了2D动作游戏，玩家们可以从中体验到全新的无双感觉。本作的游戏内容分为“移动”与“战斗”两部分，在移动部分要参考敌人的布阵，然后制定自己的战略并选择正确的进军路线，当与敌人接触后，就会进入战斗部分，与敌人的军团展开战斗。本作的地图分为很多战斗区域，玩家要一边打倒这些区域中的敌人一边前进，有些类似于PSP版“三国无双”的游戏模式，当区域中的敌人被清空之后，玩家可以选择继续冲杀或是在原地探索，搜索地图中的隐藏要素，在此部分还会发生一些特殊事件，有可能得到道具与武器。本作的战斗有着时间限制的设定，时间表示在第一阶段表示为白色，白色时间经过后变为红色，红色时间也耗尽则时间变为0，不过这并不意味着游戏失败，只会对过关后的评价有所影响。白色时间过关为压胜，胜利后还可以进行一次行动，红色为普通胜利，没有任何奖励，时间为零后则为辛胜，会因为行军缓慢而错过下次的行动机会。





烧评



怪蛋英雄

官方原名：エッグモンスタ－HERO

角色扮演				
	DS	SQUARE · ENIX	2005.3.24	5040日元
	卡带	日版	1人	全年龄

你的腹肌做好准备了吗?捧腹大笑吧!



如果要评选“史上最恶搞+搞笑游戏”的话，相信“半熟英雄”系列一定会榜上有名，这一系列一直保持着诙谐幽默的风格，绝对会让人一边玩一边开心地大笑。本作的故事发生在和平的阿尔马蒙王国，先代的国王凭借着“传说中的怪蛋”的力量统一了整个大陆，但作为他的继承人的主人公却终日游手好闲，在先王去世之后更是懒散，这一切令主人公的老师、同时也是先王重臣的塞巴斯汀心痛不已，决定将主人公送上修行之旅。而他为白痴主人公选择的修炼地是拥有广阔大自然的哈德波伊尔岛，在这里，傻瓜遇到了一名清纯可爱的少女“卡特莉娜”，她告诉主人公岛上的“完熟军”正在觊觎“传说中的怪蛋”的力量，并在看到主人公手中的蛋后强行拉着他与完熟军展开了战斗。本作的游戏方式为角色扮演，采用踩雷式战斗系统，玩家利用触摸屏来指挥部队战斗，而在召唤蛋兽的时候，会出现9分割的特写镜头，魄力十足，搞怪满点!



烧评



SPIKEOUT 街头快打

官方原名：SPIKEOUT BATTLE STREET

动作游戏				
	XBOX	SEGA	2005.3.24	7140日元
	DVD	日版	1-4人	15岁以上

硬派动作游戏在XBOX上觉醒!

1998年，SPIKE OUT作为世界上的第一款实时在线对战游戏，给整个游戏界带来了一次震撼。现在，这款曾经改变了动作游戏理念的传说中的作品即将在XOBX复活了!对应XBOX的在线服务，本作可以实现最大4人同时作战，爽快感十足!本作的故事发生在INFERNO袭击事件之后的十年，虽然在由SPIKE率领的“TEAM SPIKE”与由米卡埃尔率领的“TEAM INFERNO”的战斗之后，围绕着迪塞尔镇的霸权的争斗被打上了中止符，但十年之后，米卡埃尔等人卷土重来欲再次抢夺迪塞尔镇的支配权，这一次则是由SPIKE的儿子Jr.SPIKE与他的新伙伴们来粉碎他们的野心，只有最强的人才能控制这个城镇!本作的地图十分广阔，敌人会源源不断地从四面八方涌来，玩家则要使用丰富多彩的攻击动作与特技将来犯的敌人全部打倒，甚至可以在一场战斗中干掉超过1000名的敌人!虽然这些设定在现在看来非常普通，但在1998年推出初代时却是有着划时代的意义，对之后的动作游戏发展有着很深的影响，现在如日中天的“真·三国无双”系列中都可以看到这些设定的影子。本作中，包括主人公与其同伴在内的可使用角色共有12名，个性丰富的角色设定必将令玩家们满意。





攻研评



狂野历险 4度引爆

官方原名：ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター

角色扮演				
	PS2	SCE	2005.3.24	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

在无尽的荒野中的浪漫冒险!

作为SCE的招牌RPG游戏，虽然“妖精战士”的人气现在已经有了一些没落，但“狂野历险”系列却凭借着高超的品质一直受到玩家们的好评。本作的故事依然发生在法鲁盖亚大陆，一场激烈的大战持续了数十年之久，最终将整个世界一分为二。整个星球在这场战争中遍体鳞伤，到处都残留着战争的爪痕，而人们的心里，更是隐藏着深沉的伤痛。在这之后经过了10年的岁月，由于没有统一的机关来进行战后管理，战争中使用的生体兵器在环境激变的影响下变为了魔物，全世界再度陷入危机。为了与魔兽们相对抗，人们组成了小规模的自治团体，而本作的主角，就是一个小团体中的一名13岁少年。主人公久多一直与母亲在小村庄中过着平静的生活，甚至不知道大陆的存在，但随着一台军用机体降落在村边，他平和的日子结束了……本作采用了全新的HEX战斗系统，角色将与敌人在一个超小型的战棋地图中进行战斗，令本作的战略性与速度感极高，如同副标题“引爆剂”一样，相信本作将带给新老玩家们很多的惊喜!





伊苏3

官方原名：イースⅢ

动作角色扮演				
	PS2	FROM	2005.3.24	6090日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

在剑与魔法的世界中斩妖除魔!

“伊苏”系列是PC上著名的动作角色扮演游戏，在家用机平台也推出过众多的移植版本，本作是该系列在PS2上的最新移植作品。本作的故事发生于世界西北方爱尔达姆山脉地带费尔加纳地区的雷蒙德镇，由于发现了新的矿物拉巴尔，这个曾经默默无闻的小镇变得繁华了起来，但随之而来的是周边动物们的凶暴化，还出现了一些超越人们想象的怪物。前代的主人公，曾经在3年前拯救了伊苏的阿多鲁与亲友多基也因为此传闻而来到了多基的故乡——雷蒙德。刚进村子，他们就赶上了一场矿难，随后在冲进矿井救人的阿多鲁面前，出现了大量的魔物，新的冒险就此展开了……虽然本作的画面表现力与现在的游戏相比稍显单薄，但“伊苏”系列的超高人气绝非徒有虚名，游戏中的各种谜题设置相当引人入胜，战斗系统也易于上手，喜欢动作角色扮演类的玩家可以尝试一下。



速评



触摸卡比

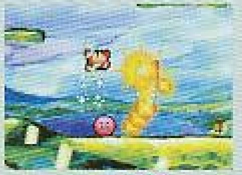
官方原名：タッチ！カービィ

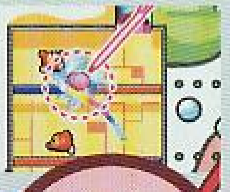
DS	NINTENDO	2005.3.24	5040日元
卡带	日版	1人	全年龄

动作闯关

那个圆滚滚的卡比又回来啦！

星之卡比，这个胖乎乎的小家伙从超任时代起就以他那可爱的外表与身材（就是个球……）迷倒了无数玩家，现在，大家又可以在新掌机DS上领略卡比的风采了！本作中，本来就身材圆圆胖胖的卡比中了魔女的魔法，彻底地被变成了一个球，因此在游戏中他只能通过滚动来进行冒险，玩家要用触摸笔在触摸屏上画出彩虹轨迹，之后卡比就会沿着这条彩虹前进，在玩家所创造的绘画的世界中展开大冒险。虽然本作不对应十字键，但玩家仍然可以通过触摸笔的变化操纵卡比做出多种动作。当卡比在水中时，用彩虹轨迹压住他的话就可以让他下潜，画出环形轨道则能让卡比像过山车那样进行环绕冲刺，此外还可以画出墙壁来防御敌人的攻击或是设计通过障碍的轨道。与系列作品一样，卡比可以通过吸收敌人来获得各种特殊能力，本作中卡比可以使用电火花、导弹、石块以及冲击等能力来解决谜题，之前作为敌人登场的金属骑士也会在游戏中以球形的姿态登场供玩家使用。







攻评



光明力量·NEO

官方原名：シャイニング・フォース ネオ

PS2	SEGA	2005.3.24	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

动作角色扮演

光与暗的传说！新世纪的光明力量！

相信各位老玩家们至今还对MD上的“光明力量2 古代的封印”记忆犹新吧？当时这款被称为“光明与黑暗4”不知迷倒了多少玩家。98年土星版的“光明3三部曲”也凭借着高超的品质获得了很好的口碑，之后经过了将近7年之久的沉寂，在玩家们的殷切期盼之下，“光明力量”的正统续作终于到来了！本作打破了系列一贯的角色扮演模式，改为了类似于“光明之魂”及“光明之泪”那样的动作角色扮演模式，但更加强化了动作要素，主人公有着丰富多彩的攻击动作以及魔法设定，对应不同的武器还会有不同的攻击类型。本作有着个性丰富的同伴角色，玩家可以从中挑选2名与自己共同作战，相信满足特定条件后还可以使用强大的合体必杀技。本作的制作阵营十分豪华，角色设定为著名漫画家西山优里子，剧本监修是小说家和智正喜，怪物设定玉木孝美，音乐制作鹭巢诗郎，相信如此强大的制作阵容必将制作出令玩家们满意的作品。



评



金色卡修贝尔!!友情协力战2

官方原名：金色のガッシュベル!!友情タッグバトル2

PS2	BANDAI	2005.3.24	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

格斗对战

人气漫画角色再次友情携手出击！

“金色卡修贝尔”是日本的知名漫画，其动画作品也受到了极大的欢迎，游戏厂商当然不会放过这么好的题材，在GBA、GC及PS2上推出了很多款相关作品。本作是在PS2上的1代的基础上大幅提升及进化后的作品，相比前作显得更加完美与成熟。空中连携攻击是本作的新要素之一，魔书的持有者将魔物抛到空中，然后由魔物居高临下进行攻击，由于占据了有利位置，因此可以获得更好的攻击效果，是强调主人与魔物之间连携的系统。本作的防御分为两种，敌人使用法术攻击时就要用术防御，而面对直接攻击则要使用身体防御，在敌人就要攻击到自己的瞬间进行躲避就可以使出“见切”，然后趁着敌人的攻击硬直时间给予猛烈的反攻，一些平时很难使出的准备时间较长的大威力攻击在此时也可以轻易命中。本作不仅加入了众多的全新系统，还会增加很多新角色，动漫迷们可要关注了哦！









铁拳5

官方原名：铁拳5

PS2	NAMCO	2005.3.31	7140日元
DVD-ROM	日版	1～2人	12岁以上

对战格斗

那一大家子死不了的恶魔家族又来了！

本作的美版已经先行发售，但听着平八老爷子一口流利的英语是否有些别扭呢？不要担心，美版到了，日版还会远么？在31号日版发售之前，再来为大家介绍一下“铁拳5”吧。在本作中，收录了包括家用版特有的“故事模式”以及沿袭自街机版本的“外观自定模式”与“段位模式”。在故事模式中，将会详细介绍各角色的出身背景，以及参与本次铁拳大赛的目的，并以精美的插画来描述故事剧情的进展，各角色的结局动画更是制作得十分精细。在“外观自定模式”中，玩家可以通过街机模式以及家用版原创模式“铁拳ADV”来赚取奖金，并用来进行各角色的外观自定，包括像是改变衣服的颜色，换穿不同的服装，改变发型，佩戴包括帽子、头罩、面具、眼镜等不同的附件。NAMCO邀请了大暮维人、永野护、寺田克也、皆川亮二、板垣惠介、猪股睦实等著名漫画家为本作设计服装。“段位模式”中，玩家要不断战胜对手来提升等级，段位由低至高分别为：入门生、9级～1级、初段～5段、师范、皆传、拳达、拳豪、拳圣、修罗、罗刹、风神、雷神、铁拳王。









CAPCOM被人耻笑了，无数人——无论是行内还是行外，在生存压力面前，CAPCOM勇敢地学会了向金钱低头。如今自己建立会社"游戏共和国"的冈本吉起，仍旧对现在CAPCOM的状态感到失望，在闲谈之中不免略带情绪地提到"某个不讲信用的厂商"这样明确又含糊的字眼。很显然，CAPCOM得罪了人，也失去了很多原本让人崇敬的作风。这样一家如今话题率最高也最让游戏迷敏感的厂商，她身负着重任与怀疑，艰难地迈着自己认为正确的步伐，前面要如何落下每一寸脚印，最终将会取决于自己的反省与市场的检验。

CAPCOM失重

信用是世间最重要的东西，信守承诺对于将来也同样有着重要的意义。
——前CAPCOM专务取缔役 冈本吉起

一 百万，悲情的数字

一百万本软件销量——这是任何一家厂商都会在乎的数字，它代表了成功。像CAPCOM这样一家提起名字就让人向往的游戏厂商，从这间"工房"中也诞生了无数的名作。但是，这些既具口碑又有卖点的游戏却始终无法让CAPCOM痛痛快快地进入"百万俱乐部"，无法在每年的游戏销售数据中使自己的名字名列前茅，无法技压群雄让其他厂商投来羡慕的眼光。尽管其间CAPCOM在街机方面凭借着"快打旋风"（FINAL FIGHT）与"街头霸王"（STREET FIGHT）一时威风，但在家用机这一领域却始终没有太大突破。从1983年创业开始，CAPCOM一直期待的时刻直到1992年才凭借着"街头霸王2"（SFC版）288万本的光辉战绩一扫在家用机上的霉气，而次年则再次凭借"街头霸王2 TURBO"的210万本成绩发威。在CAPCOM众将士的努力下，自己的品牌终于在百万销量的成绩单上记上一笔。

虽然取得了令人瞩目的成绩，虽然CAPCOM的名字成为了无数玩家膜拜的对象，但是此时任何一个冷静的人都会发现这其中存在着隐忧。

日本人喜欢RPG，这毫无疑问，日本人愿意花在RPG游戏上面的钱远远多于其他类型，这一点CAPCOM心知肚明。在这之前尝试推出的"火焰的气息"（SFC，BREATH OF FIRE）也并没有取得预想的成功，相反自己的品牌被打上了深深的"格斗游戏"的烙印。要知道，如果一家厂商一旦被玩家和媒体定了型，那么这家厂商的招牌当出现了问题的时候将难以自拔，最终成为名气的牺牲品。

果然，在游戏开发品种上残缺不全的CAPCOM，销售成绩也开始出现了滑坡。1994年主力打造的"超级街头霸王2"（SFC）只在日本销售掉了129万本，而这一成绩连当初"街头霸王2"（SFC）的一半都不到，格斗游戏的光辉似乎已经开始暗淡下来。当然，这样的时刻最怕有人煽风点火，CAPCOM的困境被嗅觉敏锐的新闻媒体抓住，一时间各大报纸纷纷预测CAPCOM将会倒闭或被收购，所有的形势开始向着对CAPCOM不利的方向发展。而事实上CAPCOM的危机还不仅仅表现在家用机软件成绩上的不理想，街机方面"街头霸王2"的降温以及SEGA"VR战士"等3D游戏的崛起，才是真正让CAPCOM找不到出路的关键所在。街机阵地的失守使CAPCOM产生了恐怕，甚至在SNK大举吞食着仅存的2D动作和2D格斗份额的时候，自己却没有什么太大的反击力度。失去方向的CAPCOM，就像没头苍蝇一样做出了很多让人不解的举动。

在经过了"支持3DO"等失败的计划之后，CAPCOM全身心地投入到了

新世代主机SS和PS的软件开发当中。在这段时间，CAPCOM开始逐渐地建立起了信心，公司内部拥有智慧的人才频频出手，CAPCOM需要在一个可以预见到光明未来同时又充满活力的平台上重新收复失地，重新树立自己的形象。

同时，他们也再次面临一个问题，在必须选择时候做出的选择，在一个没有硬件销量基础的新平台上，如果不能再次创造百万本销量的成绩，那么自己的前途会在哪里呢？这一时刻，所有的厂商都在思考着同样的问题，但是对于CAPCOM而言，这个问题生死攸关。

作为一家厂商，同时作为一个“商人”，试探性的出牌是谨慎的做法。CAPCOM这样做了——“不要抱死一棵树”，面对SEGA与SONY的两难选择，明智的人应该不要把自己随意拉入任何一个阵营，尤其是在你不能预知两者谁将赢得市场的情况下。尽管，CAPCOM对SEGA更为倾心，因为他们见识到了SEGA在3D游戏领域上的霸主地位，也知道这个趋势将不可逆转的发展下去，游戏业将在技术革命的帮助下成长起来。

CAPCOM接连抛出了“街头霸王ZERO”等试验性极强的作品，而这些仍旧带有余威的软件给予了其应有的回报，二、三十万本的销量虽然比不过当初的鼎盛成绩，但是与同时期其他为了炫耀CG而拼死拼活的厂商比较起来，借着“街机→移植→家用机”这套正时火爆的游戏开发战略，可以得到不错的利润来维持公司的运营，已经是最好的方式了。况且，新技术的诞生，使许多原本活跃在游戏业的富有创造力的厂商面临被洗牌、被收购或是倒闭的危险，比起他们，自己实在是太幸运了。

一百万的梦想，尽管被“活下去”的意识逐渐淹没，但是在自尊的底线上，CAPCOM没有忘记自己需要创造些什么。等待新平台成熟，等待一个机会，新的技术会诞生新的流行趋势，同时有胆识有创造力的人会创造新的奇迹。

在青黄不接的1994年，一个新王朝开始崛起的时期，这一年只有四个达到百万本销量的软件。而在1995年，百万记录再次成就了十款游戏，除了SFC大批的超高质量的软件占据了大部分名额外，新平台的表现同样让人不能忽视。SEGA的“VR战士2”与SONY的“妖精战士”成为了新平台百万俱乐部的第一批加盟者。这可以证实，新平台可以诞生百万级软件。CAPCOM的机会不远。

在CAPCOM的历史中，只有两款软件真正成就了自己成为弄潮儿的梦想。其一是“街头霸王2”，其二毫无疑问是引发后来CAPCOM高层地震的游戏“生化危机”。

“生化危机”正是CAPCOM的机会。在本刊年初的SS十周年特辑当中，我们曾经提到过关于“生化危机”的一些内幕故事，而那更多的是对于SEGA来说，对CAPCOM而言，“生化危机”的成功是一个“美丽的意外”，是CAPCOM软件帝国的成就者，“生化危机”真正让游走于低迷状态中的CAPCOM找到自己的方向，尽管这个方向同样充满了不可预知的风险。但在成功的冲击面前，所有员工的信心空前高涨，所有人都认为自己成为了业界的焦点，RPG的潮流将在这里结束，AVG的王朝由此建立。

“生化危机”在1996年狂销111万，最终达到了120万。作为一款原创游戏，“生化危机”达到了CAPCOM前所未有的高度。使得自己再次找到了百万俱乐部的归属感。“我是这里的一员，我仍旧可以主宰游戏的潮流”——CAPCOM向业界发出了这样的意识信号。

淘金时代，CAPCOM的新生

事实上，从1995年开始，游戏业已经进入了原创高峰，新的硬件实现了很多人的梦想。消费者从马赛克和3D中找到了新的兴奋点，并愿意为此掏出大笔的金钱。新主机就像一个金矿，有很多的金等待着人们去掏，CAPCOM挖到了一桶，但她需要第二桶、第三桶。挖金不能光靠力气，同时也需要“想象力”。CAPCOM内部有很多对游戏开发上有自己想法同时鼓励去不断挖金的人，在这些人的领导下，CAPCOM在这一段时期成为了有活力的厂商，成为了许多游戏迷的精神依托。她的周围，总是簇拥着很多等待圣旨降临的信徒。

拥有了“生化危机”的CAPCOM，不仅得到了更多的话语权，也得到了更自由的发展空间。冈本吉起的上台，成为了CAPCOM的一个令人难忘的标志。

好的制作人拥有对一个团队的精准的指导理念，当自己创造了无尚荣耀的同时，他们会去思考对整个产业的回报，而不仅仅是一条路走到底，只顾索取，不能鼠目寸光。因此在这一点上，CAPCOM一直背负和保留着老一辈游戏厂商少有的情感图腾，当自己幸福的时候，她在思考的一瞬间会产生应该幸福更多人的想法。

在PS与SS的战争中，SS败下阵来，放弃SEGA对于当时很多拜金主义的厂商来说是必须要做的事情。在这样艰难的时刻，CAPCOM则施以援手。甚至到了SS后期，SEGA本社在对SS的支持力度上都明显减势，而CAPCOM却坚持到底。这样的做法，并不单单是金钱作祟，更多的情感因素是不能忽视的。

事实上，CAPCOM本社中有很多人对SEGA有着浓重的崇拜情结，这些情感更多的是来源于SEGA在街机方面天才一样的创造力。而在整个九十年代，拥有非凡的创新精神和坚实想法的人是受到重视的，即便是失败，但社会对其的关注程度丝毫不少于成功者。人们更愿意看到失败的人拥有重新站起来的信念，这样的想法也是日本社会推崇的生存法则。这不仅仅是榜样，当金钱对人们的思想进行重复冲刷的时候，能够有人为了自己的责任而战胜风气，在那个时期就被赋予了“英雄”和“悲壮”的信赖与同情。

CAPCOM的领导者深感SEGA对于业界的价值和意义，CAPCOM也敬佩SEGA在软件上的开发能力和其制作团队的无限才华。“这样的合作对象是我们不能不考虑的。”CAPCOM很明白摆在自己面前打着“SEGA”LOGO的硬件对自己意味着什么。

毕竟这已经不是任天堂只手遮天的时代，厂商被硬件商排挤已成过去，CAPCOM也感觉到了自己手中握有可以扭转一切的主动权，当然这样的认识是在CAPCOM拥有了王牌之后才产生的。

CAPCOM与SEGA 产生了战友一样的关系，CAPCOM甚至将这样的关系完全暴露在了日光之下，任由媒体炒作。尽管“生化危机”系列还是在PS主机上继续下去，但是在对自己街机遗产的分割上，显然CAPCOM出现了明显的“偏心眼”。

其实，一直贯穿于整个32位主机时代的特征就是街机移植的风潮，CAPCOM正是利用这一点才在多平台间找到了平衡，各主机之间不同的硬件特性，给CAPCOM的制作人找到了理想的借口。在内部出现的支持不同平台的声音也



是此起彼伏，由街机部门转化而来的开发团队显然对SS拥有更高的热情，尽管这样的坚守因为街机市场的衰败和PS大势已定而越发显得缺乏力量。就像SS版“街头霸王ZERO3”绝对完美的移植度一样，CAPCOM在对待自己一直尊敬的品牌上始终保持着如一的认真态度。

如果说CAPCOM对PS的支持更多的是面向自己的未来的话，对SS则更像是在寻找自己过去的辉煌，怀念自己过去的时代。

PS、SS CAPCOM重要作品一览

PS	
街头霸王 动画大战	1995年08月12日
街头霸王2 电影版	1995年12月15日
街头霸王ZERO	1995年12月22日
吞食天地2 赤壁之战	1996年03月22日
生化危机	1996年03月22日
恶魔战士 黑夜战士	1996年03月29日
街头霸王ZERO2	1996年08月09日
超级方块霸王2X	1996年12月06日
街头霸王PLUS α	1997年07月17日
火焰的气息3	1997年09月11日
生化危机 剪辑版	1997年09月25日
漫画超级英雄	1997年09月25日
街头霸王精选集	1997年10月23日
洛克人DASH	1997年12月18日
CYBERBOTS	1997年12月25日
生化危机2	1998年01月29日
口袋战士	1998年06月11日
私立正义学园	1998年07月30日
生化危机2 震动版	1998年08月06日
生化危机剪辑 震动版	1998年08月06日
CAPCOM世代 第一集 击坠王的时代	1998年08月27日
CAPCOM世代 第二集 魔界与骑士	1998年09月23日
CAPCOM世代 第三集 历史从这里开始	1998年10月15日
CAPCOM世代 第四集 孤高的英雄	1998年11月12日
CAPCOM世代 第五集 格斗家们	1998年12月03日
街头霸王ZERO3	1998年12月23日
TRICKY SLIDERS	1999年02月04日
虚拟驾驶5	1999年03月25日
ONE	1999年03月25日
私立正义学园 热血青春日记2	1999年06月24日
恐龙危机	1999年07月01日
生化危机3	1999年09月22日
乔乔的奇妙冒险	1999年10月14日
街头霸王EX2 PLUS	1999年12月22日
生化危机 武装生存者	2000年01月27日
打击 飞龙1+2	2000年02月24日
洛克人DASH2	2000年04月20日
火焰的气息4	2000年04月27日
铃之音	2000年06月01日
盗墓者4 最终启示	2000年07月19日
恐龙危机2	2000年09月13日
洛克人X5	2000年11月30日
赏金猎人莎拉	2001年05月24日
空想大冒险3	2001年05月24日
盗墓者5 历代记	2001年05月31日
洛克人X6	2001年11月29日
恐龙危机 五周年纪念	2004年07月01日

SS	
街头霸王 动画大战	1995年08月11日
X-MEN-CHILDREN OF THE ATOM	1995年11月22日
街头霸王ZERO	1996年01月26日
恶魔战士 猎人	1996年02月23日
街头霸王2 电影版	1996年03月15日
吞食天地2 赤壁之战	1996年09月06日
街头霸王ZERO2	1996年09月14日
超级方块霸王2X	1996年12月06日
生化危机	1997年07月25日
漫画超级英雄	1997年08月08日
街头霸王精选集	1997年09月18日
XMEN对街霸	1997年11月27日
恶魔救世主	1998年04月16日
漫画超级英雄 对 街头霸王	1998年10月22日
口袋战士	1998年07月09日
CAPCOM世代 第一集 击坠王的时代	1998年08月27日
CAPCOM世代 第二集 魔界与骑士	1998年09月23日
CAPCOM世代 第三集 历史从这里开始	1998年10月15日
CAPCOM世代 第四集 孤高的英雄	1998年11月12日
CAPCOM世代 第五集 格斗家们	1998年12月03日
龙与地下城 精选集	1999年03月04日
街头霸王ZERO3	1999年08月06日
快打旋风 归来	2000年03月30日

在CAPCOM的淘金时代，仍旧维持了浓重的强调动作与冒险的游戏风格，对于文字游戏并不擅长的自己来说，能够在光碟的致命诱惑下生存并且发展起来，同时在多平台上都有出色的表现，对于一家厂商来说并不多见，而且在这一段时期因为自己影响力的扩大，CAPCOM的开发速度和能力上都有了前所未有的提升。CAPCOM在PS平台上的战略由原先的移植逐渐转移为原创，这一进化成为了CAPCOM能力增强的标志。

卡普空世代，给自己一个纪念和总结

当CAPCOM如日中天的时候，令人意外的软件系列推出了。这就是“CAPCOM GENERATION”系列，这一系列游戏从正面角度讲是对CAPCOM过去时代的一个完整总结，但另一方面看，CAPCOM似乎越发预感到今后业界的变化无常，在这样一个时间段出现了这样一个具有纪念意味的软件系列，不得不让人怀疑CAPCOM内部制作人的想法确实出现了分歧。有些人对于过去的留恋比我们想象的要酸楚得多。



这一系列的游戏类型综合为动作、射击以及格斗，皆是CAPCOM的招牌游戏类型，实际上这三种游戏类型也完全可以说是CAPCOM一个阶段的代表性总结。

只有一张牌的危机

如果我们悉数CAPCOM在软件开发上的足迹，会发现街机移植作品所占比例的巨大。而当街机市场沦为不受人们关注的时候，CAPCOM这套策略的危机就会明显显露。

在这里我们略有跑题地谈到了街机游戏的没落。街机游戏危机，实质上是受到了家用机性能成长而引发的。当SS、PS平台因为原创游戏开发速度无法跟进的时候，在街机市场旗鼓相当的SEGA与NAMCO就一时成为了两大平台斗法的主角。尤其是互换平台的出现，宣布了同时期的街机游戏将会最快移植到家用机上，这对街机玩家的注意力有着根本的影响。

“既然在家里可以玩到，我为什么还要跑到外面反复投放硬币呢？”

很多的原本在街机厅中寻找快乐的游戏迷被厂商过分开发家用机移植版本的游戏平台吸引，而逐渐改为了在自己家里进行游戏。而随着家用机的画面上飞跃性的成长，街机游戏原本在画面上的优势彻底丧失，惟有剩下大型操作台的高成本优势。街机游戏玩的人越来越少，并不是街机游戏不再好玩，而是因为厂商开始把街机游戏的投资通过移植为家用机版本收回，但他们并没有意识到这样的收入是一次性的，玩家不会在同一游戏上进行重复投资，这与街机游戏完全不同。

因为玩家明白了一点——在家中玩到“那款游戏”只是迟早的问题。

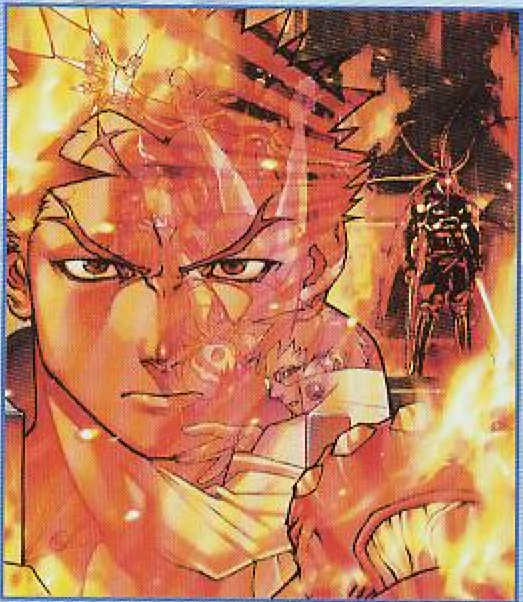
在街机上开发一款街霸新作，如果游戏制作得出色的话，这款游戏会在街机厅内热门很长时间，给商家带来源源不断的收入。而在家用机推出一款新作的话，那么这款游戏无论卖到十万还是二十万，都会在下个月的时候被其他的游戏光碟替换掉。一款游戏的可娱乐时间被明显的缩短了。

我们当然不能说CAPCOM是一家炒冷饭的厂商，尽管反复地推出一款游戏的改良版本成为了她招牌一样的手段。玩家是喜新厌旧的，这是厂商间的共识，因此不断推出新的改良版就成为了很有效而且在一段时期内非常稳定的赚钱方法（现在的最好例子则是KOEI的“真三国无双”系列）。CAPCOM对于游戏的开发风险一直保持着把握在自己手中的程度，尽管一时会被人指责，但是在淡季的时候这样做不正是可以维持产品成绩不跌的最好做法吗？



但是再好的产品玩家也不会永远去热中，更何况硬件厂商与软件厂商都要面临玩家更新换代的问题。玩家的口味在不断的改变，今天热门的游戏明天就成为落伍的废品，如果无法及时跟上玩家的口味，申请破产保护也只是时间问题。

CAPCOM拥有了“生化危机”，但是她也只有“生化危机”。对于只有一张牌可打的CAPCOM来说，如何继续创造出能够引发全球性流行的游戏产品是最重要的。同一时期，几乎所有的老牌厂商都在做着同样的事情，大量的原创性游戏提案被不断的摆到了开发部门领导的桌面上。厂商看到了游戏市场做大的机会，所以他们决定把她做大，至少要在竞争上取得主动。CAPCOM面临的问题，几乎所有厂商都会发生，因此在当时，给我们印象深刻的不仅仅是CAPCOM、SQUARE、ENIX、BANDAI、KONAMI等开发商都竭尽全力的推出新作品。至少有一点应该相信，今天的新作一旦成功，就是未来的新星，这样的成功如果能多几次的话，就足以太平一段时间。



当然，CAPCOM内部的人员对于如何开拓自己的业务有着超人一等的胆识和决心。他们的想法是希望能够确实的推动游戏业的发展，成就CAPCOM更大的野心，而不是将自己的厂牌稳定十年，仅此而已。

在PS后期，CAPCOM开始致力于推出新鲜的作品。从国外引进成功游戏以及代理发行日本国内小厂的游戏都有着不错的成绩，同时自社内也在酝酿着新的计划，准备随时再打造一款足以媲美自己手中那唯一一张牌的作品。

在这些作品当中，有一款编者要重点一提。

TRICKY SLIDERS。如果有幸在SS体验了著名的“SSS”滑雪的玩家，将会被这款PS滑雪新作彻底感动，这款同厂CAVE开发的续作被转移到了PS平台，并且由CAPCOM代理发售。游戏在画面上有了质的改进，画面效果完全强化，同时也保持了SS版的精髓和操作手感，而且在游戏模式上也有更多花样可供玩家选择。可惜的是这款游戏当时被很多人错过，在日本市场的销售成绩更是差劲，令人感叹不已。但作为被CAPCOM代理发行的游戏作品，更是让编者难以忘怀，甚至在多年后的今天依旧遗憾。







1生化危机3大角色出现在滑雪游戏中，本作是生化Fan必须收藏的精品。

我们对业界有责任，CAPCOM的原创精神

亏欠太多，已经在有了一番成就和积累的CAPCOM对于老朋友SEGA的失败一直心有所思，业界局势开始出现一边倒的形势的时候，CAPCOM内部决定果断的站出来帮助SEGA，他们认为：如果PS一家独大的话，我们将再次失去话语权。

CAPCOM公开站出来宣布为SEGA开发自己的招牌游戏，这样的宣布速度令人惊讶，显然这样的策略的目的就是有效地让SEGA的新硬件普及开，这一次在没有SONY约束的情况下，CAPCOM决定给一个全新的平台奉献上自己最好的作品，这样一次完全的冒险行为，成为了CAPCOM最大招牌噩梦的开始。

销量下滑到原来的一半还不到，这样的赌博不是任何一家公司敢随便去尝试的，CAPCOM高层对于自己下属的信心是十足的，但是他们对于SEGA的新平台也过分信赖，这当然一方面来源于SEGA拍着胸膛的保证，另一方面CAPCOM内部对于SONY即将发表的新平台并不友好的态度也决定了CAPCOM的未来将向非主流偏斜。

“我们决定为SEGA的新主机提供一款打僵尸的射击游戏。”当时一统CAPCOM内部开发部门的冈本吉起面带笑容的对当时某个特别偏SEGA向的杂志记者说道。显然，他嘴里放出的话并不是愚人节的玩笑，CAPCOM内部已经做出了决定。

而在另一采访中，CAPCOM的制作人也透露出对于现今业界风气的担忧。“游戏卖得越来越差，大量的厂商业绩出现滑坡，厂商开始不注重游戏品质。”这样的论调与当时任天堂老大的说法近乎一致。生意场上没有绝对的朋友，今天的战友有可能是明天的敌人，对于SONY的势力逐步扩大，一些厂商开始出现担心。“如果业界真的形成了一边倒的局面的话，那时候对于我们来说是不是面临着只有低头的尴尬境地呢？这样与当年任天堂时代又有什么本质的区别？”业界评论也站在公平的立场上道出了部分厂商心声。



“SONY称霸的时候，她怎么会来顾及你的死活？”一些制作人的担心并不无道理。SONY的确在软件的约束力上不像任天堂那么严格，但是从另一角度来看，过分的开发使得市场的情况变得越来越坏，因为消费者很难通过游戏的封面来判断一款游戏的好坏，即便一款游戏再出色，但是她身边伴随着二十款以上的烂游戏，消费者怎么可能轻易的找到那款出色的作品呢？很多极具创意的作品开始被埋没。即便连SQUARE也开始代理一些小厂牌的作品进行发卖，但打上SQUARE的LOGO又能怎样呢？游戏品质的低劣只能让玩家开始放弃对游戏的兴趣，离开游戏选择更新鲜的娱乐方式就成为了必然。而且这样的

DC CAPCOM重要作品一览

能量宝石	1999年02月25日
漫画超级英雄对CAPCOM 超级英雄冲击	1999年03月25日
街头霸王ZERO3 最强流道场	1999年07月08日
机甲之翼	1999年11月11日
乔乔的奇妙冒险 未来的遗产	1999年11月25日
星际战士2	1999年12月09日
街头霸王3 双重冲击	1999年12月16日
生化危机2 特别增值版	1999年12月22日
钢铁战记	2000年01月13日
生化危机 代号 维罗尼卡	2000年02月03日
武装飞鸟2	2000年03月09日
漫画超级英雄 对CAPCOM 新时代英雄	2000年03月30日
能量宝石2	2000年04月27日
街头霸王3 三度打击 为未来而战	2000年06月29日
盗墓者4 最终启示	2000年07月19日
恶魔战士 历代记	2000年08月10日
再生侠 恶魔掌心	2000年08月10日
恐龙危机	2000年09月06日
CAPCOM 对SNK 千年之战	2000年09月07日
黄金之门 第一卷	2000年10月10日
火星矩阵	2000年11月09日
生化危机3 最终逃脱	2000年11月16日
燃烧！私立正义学园	2000年12月07日
黄金之门 第二卷	2000年12月12日
GUNSPIKE	2000年12月21日
超级街头霸王2X	2000年12月22日
机甲之翼2	2001年01月18日
终极搏击大赛	2001年01月25日
黄金之门 第三卷	2001年02月02日
生化危机 代号：维罗尼卡 完全版	2001年03月22日
黄金之门 第四卷	2001年04月12日
赏金猎人莎拉	2001年05月24日
黄金之门 第五卷	2001年06月08日
CAPCOM 对SNK 千年之战PRO	2001年06月14日
超级方块霸王2X	2001年07月05日
重金属	2001年07月12日
黄金之门 第六卷	2001年08月08日
CAPCOM 对SNK 百万之战2001	2001年09月13日
黄金之门 第七卷	2001年10月10日

CAPCOM制作DC部分游戏封面欣赏



情况显然已经开始发生了。

CAPCOM是惟一站出来讲出自己真实想法的厂商，但是显然他们的做法并不是非常冷静和经过详细的市场分析后的结果。DC版“生化危机 代号维罗尼卡”销量仅有40万3千本，制作人三上真司以及其后盾冈本吉起在接受了结果的同时，还接到了来自高层及股东的问讯，因为他们无法容忍一个聚宝盆眼睁睁的堕落为销量连50万本都不到的二流游戏。是的，在那个只认百万的年代里，50万这个数字实际上与30万并没有实质的区别。惟一的办法就是给SONY的新平台开发出新的“生化”游戏，这对于已经半撕破脸皮的制作人来说，实在是颇为无奈的举动。

尽管如此，CAPCOM内部的意见认为这只是主机普及度不高所造成的现象，而对于DC平台CAPCOM继续倾尽所能。同时，CAPCOM与SEGA在街机方面的提携通过NAOMI基板达到了火热的程度，同时开发的“能量宝石”成为了一款DC上独具特色的动作游戏，但因为街机市场的低迷，这款游戏在机房中最终没能经受起考验，很快败下阵来。

DC作为SEGA最后一台家用机，CAPCOM可以说是尽到了“战友”的本分，不仅推出了大量出色的作品，而且将DC出色的机能发挥得淋漓尽致。尤其是格斗与射击游戏，可以说DC时代已经达到了令人惊讶的推出速度，大量精彩且经典的作品轮番登场，让许多曾经的街机迷大呼过瘾。而在CAPCOM的DC游戏开发名单中，还有许多极具特色的原创作品，例如双月作“黄金之门”系列就成为了RPG游戏历史上系列游戏推出速度最快的作品。而游戏本身的出色程度足以让我们向CAPCOM致敬，无论从任何角度来看，CAPCOM在当时对游戏素质的把握和认真程度都是绝对敬业的。

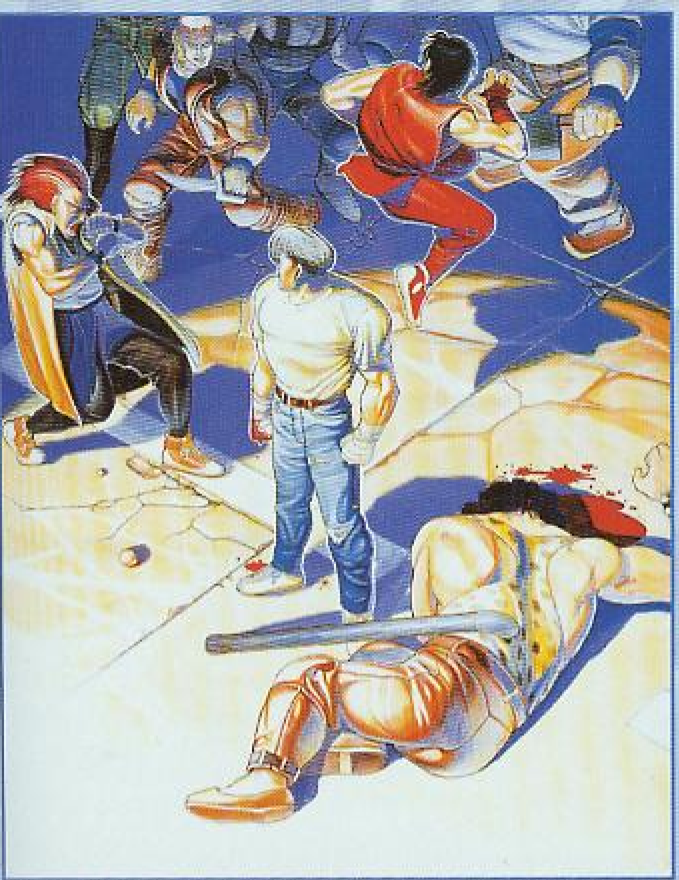
CAPCOM希望用自己的力量来扭转业界的发展局势，希望能够让打破游戏硬件传统的延续，希望不要再出现垄断的局面，事实上证明CAPCOM内部人员的想法是正确的，但是凭借自己的力量却完全无法实现这样的理想。一切命数自有定论，每一阶段的结束都是充满着戏剧性，充满着不确定的因素，最终决定输赢的绝不会是一家厂商的力量。可惜在这一点上，CAPCOM并没有意识到。但对于制作人的执着，所打动的却并不仅仅是一个平台的拥趸，更多渴望得到良好的开发环境以及更加自由地选择的制作人，对CAPCOM内部的决定发出了由衷的欢呼：做真正自己想做的游戏，这样才是对玩家对自己负责。



崎岖的路，极具话题与挑衅性的制作团队

CAPCOM吞下了苦果，尽管在创作“生化危机”的过程中，衍生出了另外两个成功的系列产品——“鬼武者”与“恶魔猎人”，但随着玩家群的不断更替，游戏素质的良莠不齐，这两个曾经光芒四射的游戏系列也在销量上出现了不同程度的滑坡。这样的情况的出现，使得CAPCOM内部的阵脚开始出现了混乱，曾经凭借“生化危机”一款游戏就可以吃定江山的自己，却发觉市场变换的程度远远超过了自己的想象和掌握，而消费者的冷酷无情也让老厂商感叹运事不在。

CAPCOM最有才华实力最强的开发部门——第四部，因为对PS2硬件开发的厌恶以及SONY的态度而决定了投靠他家，这一系列事件给CAPCOM带来了巨大的损失。有能力的制作人总是充满了自己的个性，甚至是独断独行，



这一点上第四部也给CAPCOM高层带来了烦恼。市场的变化无常早已让CAPCOM吃尽了苦头，而眼看着一家家厂商被吞并甚至倒闭，CAPCOM心中的感受可想而知。面对高层的压力，原本极力坚持自己的豪华开发阵营被迫放弃，经过一番重新组合和划分，CAPCOM如今的开发方向变得明确而单一。毕竟，如果不能赚到钱，一切都是扯谈。

方向的迷失，离去与重组

事实上日本市场已经坏到了一定程度，如果是一直关注日本游戏变化的人应该会发现一些在感情上我们很难接受的事实。大量的厂牌消失，曾经风云一时的厂牌成为了别人的子品牌，尤其对于资格足够老的玩家来说，日本市场如今的局面是令人心痛的。

严格一点来说，CAPCOM现在是一个什么都没有的穷光蛋。相反，与其他厂商之间的合作却一直非常火热。从早期的与彩京之间的亲密无间，到与SNK破天荒的携手开发热门游戏，再到冈本吉起因对任天堂游戏开发能力的崇敬而极力撮合的"ZELDA"开发计划，CAPCOM在表现上并不是一家闭门造车的厂商，在众多会社中，CAPCOM是最擅长最渴望与他人合作的。

但是合作并不能掩盖自己在游戏开发上的难以解围的紧张局面。甚至说CAPCOM已经开始在怀疑自己的厂牌是否还有足够的号召力可以调动玩家的情绪。曾经一度因为对街机市场看不到前景而宣布退出的她，却依旧通过其他方式继续在街机市场中观望，事实上宣布退出任何领域对于CAPCOM来说都不是明智的选择，你可以两年、三年不开发街机游戏，但绝没有必要郑重其事地宣布些什么。在喧闹的游戏环境当中，一个缺乏力量的退出声音并不能给带来太多的波动，如果是一潭死水的话，那CAPCOM的一声怒吼也无法改变死水的境地。

当然，CAPCOM内部的人才仍旧足够其翻身，当自己开发不出足够的软件来完成计划的话，CAPCOM擅长的吸引外来的势力就成了必要的方式，而且这种做法显然要比自己开发一款软件要简单得多。在PS时代，CAPCOM成功地代理了EIDOS当时如日中天的动作冒险游戏"盗墓者"，虽然日本玩家对于欧美游戏始终怀有戒心，但是凭借着先进的设计与完全不同的思考方式，这系列游戏在日本还是获得很好的销量，CAPCOM也因此而尝到了甜头。如今自己再次陷入困境的时候，选择一个适合自己也能够被日本市场接受的游戏代理就成为相对保险的做法。

在这一段时期，在XBOX平台的努力下，更多的欧美游戏开始在日本市场上崭露头角，一些原本并不受人们欢迎的游戏开始有小批量的拥护者出现。而曾经需要与SQUARE合作发行游戏的EA公司也开始大量把自己在欧美已经发行的游戏高速的引入日本市场，并且取得了不错的效果。CAPCOM在这段时期做出选择，是再英明不过的事情。CAPCOM选择ROCKSTAR。

在欧美横扫千军的"横行霸道"登陆日本，并且成为了日本游戏杂志期待榜上的常客，游戏最终发售后销量也非常理想，高达30万以上的成绩使CAPCOM喜出望外。合作总是值得尝试的，在自己开始缺少好的手段来激励市场的时候，好的厂牌就需要结合别人的力量来实现自己的野心。陷入困境的CAPCOM显然需要的不是一个"横行霸道"，他需要更多。

如果代理可以成为一条稳定的路线的话，那么CAPCOM毫无疑问在这方面下一些功夫是值得的。但一款游戏想要在日本成功的难度比起五年前要艰难很多，更多的硬件并没有给厂商带来更好的市场回报，甚至在任天堂和SONY的新一轮掌机市场的争夺开始后，CAPCOM也只是象征性地公布了游戏开发名单，以及几款老掉牙的冷饭游戏。这样的策略明显地反应出CAPCOM对于掌机的观望态度，CAPCOM的出手显得远不如以前那样阔绰。

如果翻开CAPCOM现在可以调遣的软件名单，我们会惊讶的发现与几年前的CAPCOM相比，现在的她已经陷入了低产的境地。可以依赖的软件并不能够使其重振雄风，甚至一些颇有风险的开发项目也要硬着头皮进行下去，而优先欧美也是成为了CAPCOM必须选择的路。毕竟日本市场已经不能保证其生存下去，要想保持住自己的品牌，CAPCOM惟有殊死一搏。

失去重心，难堪的淘金步伐

表面风光，却难掩真相。CAPCOM赢过几次，但那并不足以保证其无度挥霍。更多的失败写在了CAPCOM的历史上。没有人会否认CAPCOM是一家出色的软件厂商，但是也没人敢保证这块招牌就能维持下去。

新一轮家用机的更新正在开始，对很多厂商来说机会是平等的，又到了新的淘金时代，CAPCOM伤痕累累的肩头是否还能担负起挖金的重任？

新一代主机的游戏标准将会确立，新一轮的倒闭浪潮也即将来临。CAPCOM现在最需要找回自己的重心。 □文/白糖 责/电软特别策划组



求道 破坏 大成

修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修，终成大业。以“达”字为标准，成就常人所不及的领悟道法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的阵生意在寻解“游戏的最高境界究竟为何”，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA。阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

Vol.7

□责编/狩菜

FOCUS TODAY!!

死生一线间的修罗之路！“复仇的战鬼”柳生十兵卫极道真书！

鬼武者2一闪模式极限通关

亲身体验鬼之一族和幻魔间的死斗！

“一气一闪光速仲良鬼武者”达成！

PLAYER：火锅饭



提到动作游戏的"极限玩法"，可能大家都会想到的就是Time Attack（最速通关）。对于《鬼武者2》这个游戏来说，目前有据可查的正式纪录应该是日本玩家所达成的50分钟（指的是普通模式、不开最强装备。"易"模式和最强装备开启的纪录不计在内）。而对于我个人来说，这种纯最速攻关并不符合我的性格。为了追求最速而在游戏过程中使用存盘、鬼战术等"庶民"打法是与我的游戏理念相悖的。当然，我并不是说纯最速通关没有价值，只不过大家的研究方向不同罢了。

鬼武者系列的最高精髓在于"一闪"，而一闪是一柄双刃剑：成功了可以毙敌于瞬间，失败了则会让自己陷于困境。这种生死相隔一线的考验，恰好符合了"修罗之道"的真意。所以，我对这个游戏一切的研究，都围绕一闪来展开。最基本的要求当然是选择一闪模式来通关，在此基础上，还有以下限制：

◆获得"全称号"。也就是"一气一闪光速仲良鬼武者"。关于各个称号的达成条件，大家都可以找到资料，就不在这里解释了。

◆全一闪。一闪模式中绝大部分敌人都必须使用一闪杀死，但是对于BOSS等强敌来说，还是可以先用普通攻击和鬼战术消耗它的体力，到最后再使用一闪。在我的攻关中，这种方式是不被允许的。

◆初始状态。指的是完全不使用力石和鬼石来提升体力、鬼力上限，不升级任何武器防具。

◆不使用首饰。首饰是《鬼武者2》中的重要道具，尤其是可以自动使用一闪的黑首饰，使得BOSS战完全失去了难度。当然，这在我的攻关中是禁用的。

◆不使用蓄力。禁止使用蓄力攻击和蓄力一闪（自动连锁一闪）。

◆幻梦空间全破。幻梦空间可以看成是《鬼武者2》中的"最强斗技场"，尤其是其中的紫幻梦空间非常具有挑战性。这里我要求全部41层幻梦空间全破。

◆最速。在以上条件限制下，尽量提高通关速度，以3个小时为目标。目前我所达成的成绩是2小时47分。

柳生之庄

一闪模式与其他模式在流程上有一点细微的差别，在天守阁的门口有一个封印需要用15300左右的红魂来解开，在此之前要赚取足够的红魂

这里再解释一下《鬼武者2》的红魂加成系统：简单的说，只要能够一次吸入多个红魂，就能获得额外的奖励。这里所说的"一次吸入"，是指按住×键一直到松开为止，而加成的额度是取决于吸入红魂的个数。计算加成时只取决于红魂的数量，不考虑红魂大小差别。加成的上限是2000。想要多快好省地获得足够的红魂，基本思路就是一次吸入大量红魂。不过红魂漂浮在空中有一定的时间限制，太久不吸入的话就会消失，因此应该尽量利用吸魂塔等特殊道具来增加红魂吸入量。例如在"高女出会"的剧情之后，外面的通道中有一个吸魂塔和三个织田兵，闪掉织田兵后将它们释放出来的红魂连同吸魂塔一次吸入，就能获得1300–1500左右的加成。至于其他零星红魂，就完全没有必要浪费时间去吸取了。

今庄之町

金钱：要达成"仲良"称号，肯定需要从商店中购买品物用于交换，初始的1000金是远远不够的。为了节省时间，不要四处去拾取散落的金块，而可以在第三次上金山的时候统一收集。最重要的地方是坑道中最深处的一个场景（可以拿到冰刃枪秘传书的地方），那里往往会有总共2000甚至更多的金块掉落。反复进出坑道使场景刷新，地上又会重新生成金块，这是我所能想到的最快的方法了。

好感度：为了达成"仲良"称号，必须通过品物交换来提高同伴的好感度。品物主要从商店中购买，游戏流程中也可以获得一些。有些品物虽然效果明显，但是获取非常麻烦。比如在"扒手女探索"剧情中可以获得"不响的铃铛"，虽然能大大提升惠琼的好感度，但是要花不少时间才能入手。"性价比"太低，只能无视了。商店中的品物有一些只在限定时段能够买到，例如对于小太郎非常重要的"罗针盘"，只能在第一次到今庄的时候购买，等到"溺死的坑夫"剧情之后就买不到了。一定要注意的是品物的使用时机，有些品物在不同阶段对于同一个人物具有不同的效果。还有就是品物的"连携"（按照一定的顺序连续使用两个品物）是提升好感度的一个重要手段。在做品物交换工作时，一定要有良好的统筹计划。阿邑是默认会使用的人物，为了节省时间只能冷落一下她了，把品物都对另外三个同伴使用吧。各种品物的详细资料，大家可以通过网络等途径查找。我推荐重点培养孙市的好感度，原因将在后面解释。

有同伴参加的战斗，在一闪模式下，同伴与其说是来帮忙的，倒不如说是来捣乱的。他们的攻击无法杀死敌人，反而会将敌人打出硬直，导致一闪时机判断失误。对于有同伴参加的战斗，能跑的尽量直接跑掉。例如刚进入天守阁的时候有一场战斗会碰到惠琼，只要马上回头出门再重新进入这个房间，惠琼和挡路的敌人就自动消失了。还有一些强制战，最好的方法是使用蓄力，只要你保持蓄力状态，同伴也会跟着你蓄力而不会攻击。不过由于我在攻关过程中禁用了蓄力，所以只能留出两个敌人，在同伴攻击其中一个时，用另外一个发动连锁一闪。

红魂：要在进入天守阁之前赚到足够的红魂，最佳场所是第二次进入金山坑道，有一个场景会出现"滚滚君"+吸魂球的敌人组合。利用吸魂球储存红魂，大约存储了五六只滚滚君释放的红魂之后，再击碎吸魂球，同时再杀死三只左右的滚滚君，将所有红魂一并吸入，可以获得2000的加成。反复进出这个场景，吸魂球一般会出现两次，好好利用它可以迅速获得6000以上的吸魂量。

BOSS蜘蛛男：游戏中的第一个BOSS，每一个修炼过一闪的玩家肯定都会先拿它练手，应该都相当熟悉了，就不用我多说了吧。





BOSS奥刚达斯（幻魔界最高剑士）：这里其实算不上真正的BOSS战，奥刚达斯具有完全的防御壁，十兵卫根本伤害不到他，甚至连一闪的判定都没有，要结束战斗唯一的方式只能拖延一分钟左右的时间。如果想要减低在战斗中的损伤的话，只要用一定的节奏攻击奥刚达斯，就可以使他一直保持防御状态，完全不会反击。至于正确的节奏应该是怎么样的，大家自己摸索吧，呵呵。

雾的三岔

发生"猪女出会"剧情并且离开今庄之后，正式结束了品物交换的工作，游戏流程也比较固定，从这之后就完全是考验一闪技术了。

小太郎部分：小太郎是所占时间最长的同伴，他有两个幻梦空间要打，共10层。其实所有同伴的一闪动作都非常固定，而不像十兵卫那样一闪节奏经常变化，所以理论上同伴使用连锁一闪要比十兵卫更加容易。小太郎的一闪动作是贴着地面划过，很容易落空，对某些种类的敌人很需要耐心。对于大部分玩家来说，挑战性最大的当然是最后那头红牛。红牛的威胁在于它的攻击是不可防御的，面对它时心理压力可能比较大。其实红牛的一闪时机很好抓，在它出纵斩的时候向左侧躲避一闪就可以了，即使一闪不成功也能躲开它的攻击。小太郎还有一点优势是双手持刀，对红牛这种体积庞大的敌人有时候一次一闪动作可以对敌人造成2 hit。

BOSS蜘蛛男：第二次遇见这位"筋肉野郎"，他多了一招连续纵斩四次，并且八成一开始就会马上使用，这招不但容易躲避，而且非常好抓一闪时机，因为四次纵斩节奏是相同的，看准了闪就是了。至于它的冲撞，可以用鬼战术来强制中断，禁用鬼战术的话就只能老老实实躲开了。



幻魔植物：幻魔植物的特点在于只有命中中央的核心部分才能杀死它，而触手是会不断再生的，运气不好的话连续数次一闪都被触手挡住也有可能。它最好闪的招式是举起触手往下砸。

BOSS猪女：猪女有两种招式，分别是用屁股向后猛撞，以及拉开距离放出飞行道具。战斗一开始她一般都会先使用第一招。猪女还有一个特点：用其他的武器闪她的话，她会很快瞬移，导致连锁中断。可是用旋风丸闪的话她却会老老实实照单全收。五闪之后，她会进入暴走状态。为了防止她进入暴走状态，最好的方法当然是从一开始就将她连锁致死。不过要连续十一闪是不太现实的，我一般先闪四至五下，然后主动停止连锁，接下来再六至七连锁将她杀死。如果不小心让她进入暴走状态，可以抓她用伞往前捅的招式一闪。至于她向前疯狂挥舞短刀的招式，一闪时机比较难抓，最好还是老老实实防御。

鬼岛、幻魔洞

与奥刚达斯的第二战同第一战没什么区别，只要以一定节奏攻击就可以完全封住他的行动，但是节奏却与第一战稍有不同。

阿邑部分：阿邑是操控性最好的同伴，一闪动作稳定，而且架构状态可以自动防御，阿邑的流程较短，也要干掉一头红牛。由于她的性能不错，所以打起来要轻松不少。



惠琼部分：惠琼的一闪动作幅度较大，对付动作快的敌人时有可能落空。他连锁一闪的节奏也比其他人稍微慢半拍，需要熟悉一下。惠琼被攻击之后的硬直比其他人都稍大一些，小心不要陷入包围。惠琼部分的流程也相当短，同样还是需要干掉一头红牛。

绿幻梦空间：绿幻梦空间共十层，其中会出现弓箭兵。其实弓箭兵也是可以直接一闪的，不过时机确实比较难抓住罢了，在这里可以利用其他的蜥蜴兵发动连锁一闪来解决。底层的高级忍者+高级骨魔是最大的威胁所在，这两者的攻击欲望都非常强烈，初始状态的十兵卫一旦被它们围攻的话，瞬间被KO都有可能，在这里一定要保证有良好的连锁一闪技术，只要抓住一个机会就尽可能的削减敌人数量。

孙市部分：孙市可以说是要达成"一气"、"仲良"称号的最大障碍之一，他的操作性是公认最差的，主要的原因就在于他必须在架构状态下才能一闪，而他的架构动作很慢，他的一闪动作也相当令人头疼，满地乱滚，有时候滚到敌人的包围之中，麻烦可不小。他的流程在幻魔洞中展开，地势狭窄，不利于躲避敌人，想要顺利通过，一定要非常熟悉敌人的配置，保证不要行差踏错，途中会碰到的强敌包括幻魔植物和红牛，不过附近都有杂兵可供发动连锁一闪，使用孙市的时候最关键的一点在于冷静判断形势并且灵活跑位，以此来弥补操作性上的不足。只要掌握了他的性能，发挥远程一闪的优势，你会发现其实使用他是非常有乐趣的。

血池、天守阁

BOSS奥刚达斯：不用幻魔之笛一样可以击败他，只是每次最多只能闪他一下并会被防御，即使使用了幻魔之笛，连锁两至三下之后他也会强制跳开，一口气闪五六下是不可能的。他最大的漏洞在于举剑直刺，只要跟他保持五步左右的距离稍微等待他就会使用这一招，此时剑会先变红，起手动作幅度很大，预兆非常明显，此时就可以向右侧躲避一闪，取胜绝非难事。

BOSS巨型幻魔球：消灭所有的小球之后，巨型幻魔球就会从空中撞下来。它有两种行动方式，一是速度很快的飞撞，一是旋转着慢慢靠近，对前者，把它看成一个大号的滚滚君就行了，十分容易闪；而后者的一闪判定是断续出现的，时机比较难抓，没有把握的话可以避之为上。如果一定要闪这一招，我推荐的方法是在它原地盘旋的时候靠近，大约相距一步距离，等它开始移动的瞬间马上出刀，成功率较大。



紫幻梦空间

整个游戏的精华所在，想要修炼一闪技术的话，这里是最佳场所，我们来分析一下其中难度最大的几层。

黄牛+红牛：虽说红牛并不难对付，不过再加上两头黄牛的话就有点难缠了。一开始不要贸然向前跑，稍微向右前方移动一点便可，这样可以把一头黄牛先引过来杀死打开局面。

幻魔植物：两株幻魔植物，而且还是强化版。一开始有一个蜥蜴兵可以用来发动连锁一闪，不过别指望一次连锁就能杀死植物，因为大部分的一闪都会打到触手上。这两只植物距离很近，如果站在它们中间架构的话容易发生锁定目标紊乱的情况，造成很大麻烦。正确方法是站在其中一株的侧面并开始架构，不要松开R1键，横向移动到它正面。消灭一株后会出现蜥蜴兵以供连锁一闪。



机器人：万万不可一次惊动全部三只机器人，否则局面会变得不可收拾。不要靠近场地中央，利用蜥蜴兵来发动一闪，并且将机器人各个击破。

骨魔+棒棒男：两种都是攻击范围很广的敌人。一开始直冲棒棒男跑过去，马上闪它的第一招（99%会出纵向猛砸），并发动连锁。

骨魔+高级忍者：在绿幻梦空间已经见识过它们的厉害了，而在这里更麻烦的是同时出场的敌人数量会更多。这一层很难说有什么特别见效的战术，只能依靠良好的技术来通过。

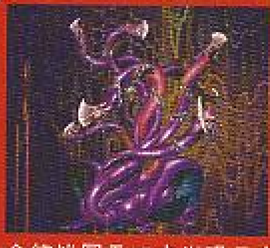
最终决战

BOSS蜘蛛男：蜘蛛男第二形态分为两段，而且下半身部分的攻击是无法防御的，与之作战会极为棘手，我目前以初始状态去挑战的成功率只有20%以下。其实很多时候都不取决于技术，运气成分占了大多数。这就是我建议将孙市的好感度提升到最高的原因，这样只要闪它四次，就会发生剧情，孙市直接将它轰杀，免去了第二形态的麻烦。这也可以算是整个攻关过程中我唯一一次"取巧"的地方了吧。



BOSS信长：他第一形态最好抓的招式是纵斩，使用向左方的避一闪就能立于不败之地。第二形态他会疯狂的使用鬼战术，这只能灵活躲避了。根据他身上的颜色判断将要使用的鬼战术并且分别应对。他只要2 hit就能让十兵卫一命呜呼，所以一旦被击中就要马上使用药品补充（有没有高人能够挑战不吃药通关呢？呵呵）。当他从空中俯冲而下猛刺时，就是一闪的机会了，使用侧避一闪，如果成功的话就要保证发动连锁。连锁越熟练，战斗的回合数就越少，他的威胁也就越小。至于最后的黄金魔人像，纯粹是个跑龙套的，轻松解决之后就可以看到"一气一闪光速仲良鬼武者"称号的出现了！

无双系列武器溯源



本期将会为大家介绍素戔鸣被赶出天高原后智斩八俣大蛇，大和神系和出云神系的争斗，神武天皇东征平定全日本等精彩传说，再现日本神话全景画卷。从神话中感受无双武器设定的精髓，下期我们要向大家介绍战国无双中出现日本历史上的著名兵器来历。

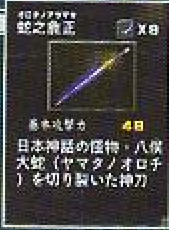
琥死那陀



素戋鸣之妻，栉名田姬身姿变化成的小刀。

上回讲到众神为了安抚天照大御神的心，决定将建速须佐之男拔掉手、脚指甲，逐出了天高原。素戋鸣来到出云国肥河上游的鸟发地区，看见这里的主神足名椎正在和妻子手名椎、女儿栉名田姬抱在一起哭泣，于是上前去询问原委，原来这有条八俣大蛇，有八头八尾，时常来骚扰地方百姓，每年必须向其进贡美丽女子才能暂保一时平安，这次要轮足名椎的女儿栉名田姬。建速须佐之男看此女子长得绝美，于是以娶其为妻做条件，答应去为民除害，斩杀这条八俣大蛇。他们成亲后，建速须佐之男将栉名田姬变成一把梳子带在自己头上，前去斩蛇。琥死那陀就是和须佐之男妻子，栉名田姬变成的那把梳子的造型很相似。

蛇之麁正



斩杀日本神话中怪物八俣大蛇的神刀。

素戋鸣早就听闻此蛇十分凶悍，硬拼实难取胜，知道此怪物嗜酒，于是想了一条妙计。他先在让足名椎在指定地点建了一个院子，然后在院子的围墙上开了八个入口并架了八个祭坛，将每个祭坛上都放上一坛香浓烈酒。不久八俣大蛇出现了，真如传说中言，有八头八尾，身形巨大。它闻到酒香，于是将八个头伸进坛子里，喝起了烈酒，不久便醉倒了，这时须佐之男趁机迅速拔出配剑，先砍下了它的八个头，再把它砍成几段。这把斩杀八俣大蛇的长剑就是信长的第5把武器——蛇之麁正，具多方面资料考证，这把蛇之麁正，就原来伊邪那岐的御用神剑，十握剑。此剑有十拳长，又名天之尾羽斩，天是对素戋鸣的尊称，尾羽是大蛇的意思，全译为素戋鸣斩杀大蛇的神剑。十握剑在决战3中也是非常强力的武器，这把剑目前还存放于著名的石上神宫。

灵剑布都御魂



神武天皇东征时，天照大御神赐予的神剑。

人间战乱纷飞，天照大御神命建御雷神将自己的配剑赐给了迩迩艺命和木花之佐久夜姬的后代神武天皇一柄灵剑，助他平定整个日本，这把灵剑就是光秀的第5把武器——灵剑布都御魂，又名布流剑。在明治时代，大宫司菅政友挖掘禁地石上神宫，发现有这柄上古神兵，现在这柄灵剑和十握剑一起放在石上神宫，供人们瞻仰。

暗牙黄泉津



大国主神从黄泉津国带回的生太刀打造成的锁镰。

建速须佐之男斩杀了八俣大蛇后，就和栉名田姬幸福的生活着，并诞下了很多子孙后代，其中的大国主神，在宇摩志阿斯柯备比古尺神的支持下建立了出云国，率领出云众神和天照的大和众神争斗，还从黄泉津之国带回了一柄生太刀，然后用这柄太刀打造了一把充满煞气的锁镰，就是半藏的第5把武器——暗牙黄泉津。

天之麻迦古弓



天照大御神派遣天若日子下凡时赐予的神弓。

大和神系和出云神系正式开战，天照大御神派天津国玉神丧屋的儿子天若日子去讨伐出云国，结果天若日子却迷上了大国主的女儿，并娶其为妻。天照又鸣女去打探情报，结果被天若日子用天照大御神御赐的天之麻迦古弓和天之迦久矢射杀，这把天之麻迦古弓就是稻姬的第5把武器。

神剑カムド



日本神话中，天津国玉神丧屋斩裂大山的神剑，又名大量。

天之迦久矢射穿了鸣女，直飞到天高原，被最高主神之一的高御产巢日神接住，他认出了是天若日子的矢，将矢投了回去，正好叉死了天若日子，天津国玉神丧屋悲痛万分，于是用自己的神度剑，别名大量，将一座大山，一剑斩成了两半，这柄开山神剑就是兰丸的第5把武器——神剑カムド。

斗尖荒霸吐



寄宿着土著神，荒霸吐神力的神枪。

荒霸吐神是日本关东以东，东北以南土著居民所信奉的神，神武天皇平定日本，消灭了邪马台国，邪马台国的国王长胫彦和其兄安日彦，没有被神武天皇所杀，逃到津轻（今日本青森县西部），和那里的先住民们结成荒吐族，所供奉的便是荒霸土神。据战后初所公开的伪史文书记载，荒土神是在日本全土都具有很大影响力的神，由于朝廷在与荒吐族的战斗中取得胜利，因此荒吐神被贬为戎神，与其有关的其它神灵也被降格为守护神社大门的客神。另外，也有一说在青森县发现有名的遮光器土偶便是以荒吐神的样子为蓝本制做的。

天孙降临



寄宿着传说中天孙，迩迩艺命神力的采配。

建御雷回到天高原，报告了出云国的情况，且暂时无人治理，正好天忍穗耳生下了一位男神，名为迩迩艺命，他又被称为天孙，天照赐他三神器，并让他治理出云国，信玄的第5把武器——天孙降临，就是指的他。

轰雷建御雷



寄宿着传说中武神，建御雷神神力的锤和炮。

天照大御神见派去的将领都无法收伏出云国及大国主，于是派出了王牌，武神建御雷神去收伏出云国，建御雷强大的战斗力，终于使得出云国及大国主俯首称臣，石川的第5把武器轰雷建御雷就是指的轰雷建御雷神，轰雷是指石川背上的那口大炮。

螺钿三日星



寄宿着传说中三位星神神力的用螺钿装饰的木刀。

螺钿三日星又名天津三日星，螺钿是一种日本传统的装饰技法，三日星是指的迩迩艺命和木花之佐久夜姬的三位后代，天津日高日子穗穗手见命、天津日高日子番能迩迩艺命和天津日高日子波限建鹈茸草茸不合命，此三位就是政宗的第5把武器——螺钿三日星的来源。

天丛云



在八俣大蛇尾部发现的神剑。

建速须佐之男正在肢解八俣大蛇，砍到尾部，发现有硬物，剖开一看，一柄神剑藏匿于此，八俣大蛇的头部有云覆盖，所以此剑又名天丛云，剑身很厚，剑柄的装饰犹如鱼的骨节，此剑就是和八咫镜、八尺琼勾玉齐名的上古三神器之一的草薙剑，因为后来为景行天皇的儿子日本武尊倭建所有，他在战场上被大火围攻之际，该剑自动出鞘切掉燃烧的野草解围，所以又名草薙剑，这把剑可以说是日本最著名的神剑了，在决战3和历代最终系列中都有出现过。

□文/七曜逆鳞者 责编/小沛

RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之踏上水木之路篇

NO.16 大头狸怪

接着上回的路我们继续前进，首先是16号妖怪大头狸怪，大かむろ，外形相当特别的一族妖怪，其头部几乎就是自己的整个身体，故而得名。至于狸怪，



那还是因为其由四国德岛的狸所化，但也有关于其属于佐渡岛的貉所化成的说法。年老的长者们常常会叮嘱晚辈们若在雨天拉开窗户的话，窗口处往往会突然冒现出一个大脸妖怪，也正是传说中被狸化的大头狸怪，之所以要称其为传说中的妖怪还是因为真正目击过其的人非常之少，而且大头狸怪对人类也没有危害，并且还常暗中协助人们去消灭那些邪恶的妖怪们，其常用自己的大脸(头)作为攻击的手段来攻击对手，威力还很强的呢，另外在鸟山石燕大师的《图画百鬼夜行》中也有收录。

NO.17 山妖



接着跨过一小道又是17到21号5个妖怪挨着一堆，就顺着从17号妖怪山妖依次开始吧，山わろ，也有被称为山爷的，这也是种不常见的妖怪，关于其的资料很少，因为患有疾病而悄悄到山中隐居，在深山里收集捕食螃蟹和虾悠闲地生活着，也是对人类没有危害的好妖怪。

NO.18 躲雨猫

18号躲雨猫，すねこすり，其实要真说其是猫还有些牵强，因为只是在水木大师的描绘中相当接近于一只大猫，而在其他较主流的传说中关于其的描述则是外形为犬，且相当奇异，浑身都有眼睛，可谓多眼



怪，不过至今在日本的民俗学界中关于其外形的具体性状仍处于两种观点的对立之中。另外据说该妖经常在冈山县的小田郡一带出现，特别又是在下雨的夜晚，其会突然乱出装作四处躲雨的样子来妨碍在雨天中匆忙的行人们赶路，也算是不害人但要恶搞的妖怪吧。

NO.19 落头怪

19号的落头怪，つるべおとし，这又是类很特别的妖怪，一看名字就让人想起以前我们曾经介绍过的飞头蛮，也是飞头一族的妖怪们。不过这妖怪更奇特，其没有身体而只有一个脑袋（似乎水木大师笔下不少



妖怪都是有头无身或者身体很小啊），经常在路上从上而下并成群结队地突然降落，将行人包围而迅速吃掉，可以说是相当恐怖和残忍的一类高危险性妖怪。而它们一般也不单独出现，因为单个的落头怪是不足以对路人形成威胁，只有两个以上的单位在不同方向围堵使得行人无处可逃腹背受敌其才可得手。另外在别的文案中如《百物语评判》和《百鬼夜行》中则将该妖描述为钓瓶火（つるべび），其常的躲并藏匿于路边的枯树上，待路人经过则突然降下再将人钓上树来食杀之，所以在该妖传说比较盛行的富士山一带，但凡遇到有枯树的小路，人们从那经过时往往都反复地回头和上下张望、小心并快速地通过。

NO.20 锻铁妻



20号的锻铁妻，かじばばあ，这名字听起来怎么也不像妖怪，但却是这次几个妖怪中最为凶猛的，毕竟那些生前死得越惨的人死后成为的妖怪也越加利猛。从字面上不难了解其生前是锻铁匠的妻子，某晚代丈夫外出去收取锻刀的工钱，但却因在途中迷路而被野狼给活生生地吃掉，死后的她变为了凶灵，这回换成了她在路边来害过往的行人，而且往往还是将自己变作狼的模样去吃掉路人。

NO.21 轮入道

21号轮入道，わにゅうどう，这回又遇上只有头没有身的妖怪了，其所谓的头或身子也就是一个巨大的车轮，在车轮中央有张大脸，据说这个车轮是以前一辆牛车上的，但后来牛车的主人去世了，于是这车轮也得机成妖了。这个车轮妖怪害人的方式有点特别，其并不是直接吃掉人，而是放出一种像素光线将目标猎物变作钻石后再吃下去，这恐怕吃的是世界上最为昂贵的食物了吧，看来这妖怪不但品位高会享受，而且还蛮懂化学的。在鸟山石燕大师的《今昔画图续百鬼》卷之中的晦中也收录了轮入道，不过那个时代关



轮入道的攻击方式很像西方的美杜莎。

于其的描述与现在的又稍微有些出入，据称其经常在京都的东洞院一带出现，只要人们的眼光对上了轮入道，那么自己就会被变为钻石，这倒与希腊神话中一些石化的传说有些相近。而且这妖怪还相当机灵，要是没人主动看他的话他反而还要去诱骗人们来看自己，而且上当受骗的对象又以女性居多，轮入道常于成年女性的背后出现并喊着"快来看你的孩子"，往往不少人此时都会回头……，接着就是被石化而丢掉灵魂然后被无情地吃掉。但据说轮入道前世曾是一孝子，自己的母亲卧病正是为了保护自己而死去，后来人们利用这一点来预防轮入道的迫害，若是写上"这里是卧母的村落"并贴于自家门口的话往往能幸免于难。

一口气看完这几个妖怪后就会发现接下来接着的并不是22号妖怪，而是一片较为开阔的妖怪广场，要找22号妖怪的话则要调头往回走，直到接近水木之路入口处，在5号妖怪它们背后则正是依次从22号排开的妖怪们，它们的斜对面正是之前我们都曾介绍过的妖怪们。

NO.22 敲敲妖

来到22号的敲敲妖前，たたみたたき，这个妖怪的名字倒是很有趣的，有时候还被人们亲切地称为"吧嗒吧嗒"，之所以这样称呼还是因为其总在夜间敲石头发出像打榻榻米一样的声音，其实这算是一种石精，是小人儿一样的身姿，常躲在石头之中，对人类没有什么危害，晚上其会敲石头提醒人们早睡而且早上也还会如闹钟一般地提醒人们早起，所以也被形象地称之为具有"早睡早起"功效的妖怪。敲敲妖唯一的不好就是太调皮，喜欢到处把石头搬来搬去的，其经常于高知县和广岛县一带出现。



NO.23 獏

这回我们介绍的最后一个妖怪23号的獏（ばく）就相当特别了，其也不危害人，就是会在人们睡着的时候出现来吃掉梦，相信不少对平安时代文化有所了解的朋友们都听说过这个专吃梦的妖怪，所以有时候大家都会调侃地说要是你经常做噩梦的话那就去水木之路让獏吃掉它吧。



□文/逆转A.C.E:nakazawa　责编/北斗

剧本评析专栏

人生活剧

在成长的旅途中捕捉生命的美好

□作者简介：张天然，来自华北平原的九流文学青年兼超级菜鸟，由于在格斗游戏中屡屡被打仆街而转投RPG、SLG等类型游戏的怀抱。由于九流文学青年的本质而时常对游戏剧情的结构及发展的合理性作出自己的评论。曾在诸多游戏媒体发表游戏文学作品。 □责编/唯夜



□文/张天然 □题图/华光

我们每个人都在成长的旅程上不断地跌倒，但每次却还得是拍拍身上的土继续前行，这是一种近乎诗意的磨难。

PS平台上，连续7、8两作最终幻想都发生在未来味道的高科技世界中，虽然有着荡气回肠的剧情，然而却难免会让玩家感受到一种现实的冰冷。于是最终幻想9，这场PS平台上最后的幻想盛宴，又一次把玩家们带回到了那片洋溢着浪漫色彩的剑与魔法的大陆。亚特力山德拉，一个美丽公主的王国，史诗与童话的花蕾散布在它街巷的每一个角落，在阳光下静静地等待开放。

这是一次漫长的旅途，在旅途中走出的每一步都有着成长的痕迹，都有着对昨天的告别。成长是这部作品的基调，队伍中的每一个人都在用自己的方式来体会。

游戏序幕的情节使出现了让玩家们会心一笑的巧合：一方面是盗贼团蓄谋已久的一次绑架，而另一方面则是因为厌倦了宫廷生活而期盼的一次出走。也正是因为如此，当主人公齐丹与公主嘉丽特在王宫中邂逅的时候，也就让本应是处于矛盾双方的他们顺理成章地产生了一种奇妙的和谐。

这个时候的嘉丽特还是一个天真与任性都过了头的小姑娘，也许她出走的目的只是为了去寻找一种全新的生活方式，然而她是否知道，自己在冒险中即将面对的却是那些在宫廷生活中不可想象的、生命中无法承受之重呢？事实证明我是多虑了，她的表现证明了她完全有能力去继承一个王国。她在冰之洞窟的时候决定改名叫做达加——因为她觉得齐丹的短剑很特别，这看上去多少还是有些孩子气的表现。她在亚特力山德拉的各个邻国低调行走，叮嘱一直忠心耿耿守护在她身边的骑士斯坦那不必总是把她的公主身份放在心上；她在接到布雷西亚王国使者的求救之后毅然决定重返亚特力山德拉去劝阻自己的母亲。就是这样，公主在经意或是不经意间经历了属于她的成长，同时也收获了一份珍贵的坚强。因此在亚特力山德拉王宫前，她剪去了一头长发，用一种告别的姿态证明了她的蜕变。那时她微笑地看着齐丹，坚毅的眼神与她在兰德布鲁姆王宫顶层歌唱时的忧郁有着鲜明的对比——她已经长大了。

相对于嘉丽特而言，九岁的黑魔道士比比的成长痕迹则要更加明显。一开始的他总是那样的软弱和缺乏勇气，我们甚至可以透过他那张看不见的脸去解读他内心中的忧伤。他总是缺乏自信，在发现自己其实不过是量产型黑魔道士中的一员时几乎崩溃。不过幸好，齐丹在比比每次陷入迷茫的时候都会像兄长一般去安慰他，个体性在一定程度上的丧失并不等同于存在的无意义。“你是独一无二的”，齐丹这样安慰他，就像《小王子》中的小王子对他的玫瑰花说过的一样。如果说这次冒险对嘉丽特来说是一个让自己学会面对责任的过程，那么对比比来说，它就是一个寻找勇气的过程。比比最后没有让大家失望，在飞往兰德布鲁姆王国的飞空艇上，他看似毫无征兆地突然站了出来，用自己的力量打败了黑色华尔兹三号。这是一段让人感到欣慰的情节，抽象的成长轨迹在一瞬间变得无比真实，就像在电视中通过快镜头看到一朵花盛开的全过程一般，是一种让人在内心肃然起敬的美好。

然而成长也并不是严肃到几乎刻板的一段经历，轻松与欢笑也是必不可少的组成部分。游戏中也自然穿插着不少快乐的情节：艾可托人把写给齐丹的情书交给他，不料情书却在半路遗失，结果却阴错阳差地成全了斯坦那与派特丽克斯这对骑士情侣；三种药品也没能变回人形的青蛙习德大公最后是因为夫人的爱情而恢复（这和青蛙王子的故事很相似，不是么？）；贪吃的克依那见到青蛙就会露出一副迫不及待的表情……这些情节在一定程度上中和了剧情中让人感到压抑的厚重感，让整个游戏看上去更有一些童话的味道——虽然不会让人刻骨铭心，但是足够让人找到回味的理由。

就游戏的时间背景来讲，个人认为遥远的魔法时代似乎要比近未来更容易让人产生亲切感以及展开想象空间。我们在本作中看到了古色古香的街道，看到了洒满阳光的中世纪建筑，看到了许多异想天开的交通工具。这是一片充满了任何可能性的大陆，你可以去和一只羊或者是一头牛谈话而无需借助任何高科技的翻译工具。这样的背景，在我看来更容易产生史诗一般的剧情，因为在这里你的想象力不必受到过多的束缚，只要你想得到，就有可能。

在这种魔幻背景的游戏中，男主角的出身往往是两个极端——若不是诸如王子之类的绝对贵族，那么就必然是绝对草根。本作中，作为绝对草根的盗贼齐丹并不具有天生的主角气质。对比他的两位前辈而言，他既没有克劳德那样沉重的身世，同样也没有斯考尔那样英俊的外表和酷到极点的冷漠表情。他就像我们身边的一个普通人一样——他热心、感性、善良；喜欢同漂亮的女孩子搭讪；有的时候还有些玩世不恭——这无论怎么看都与那些典型的救世英雄有着太大的区别。然而正是因为如此，他才能在冒险队伍中表现得像一个善解人意的大哥哥一般真实与温和。在整个冒险的旅程中，他无微不至地关心着嘉丽特；他告诉比比勇敢起来其实并不困难；他劝说斯坦那不要总是板着那张脸——这些琐事都是那些其他游戏中的英雄所不屑的。当然，他有时也会表现得像一个典型的英雄——他在亚特力山德拉崩坏的城堡中挺身营救公主的表现，恐怕并不输给任何一个烈胆大侠。在看了太多不食人间烟火的救世主之后，这样一个有血有肉的平民英雄的出现，在一定程度上调节了我们的审美疲劳。

生命中的美丽往往是稍纵即逝的，这也就是我们经常说的命运无常。我们每个人都在成长的旅程上不断地跌倒，但每次却还得是拍拍身上的土继续前行。这是一种近乎诗意的磨难，然而我们一旦完成这段旅程，也就懂得了如何去捕捉生命中的那些美丽。在游戏的最后一段情节里，齐丹独自留在依法之树上看着飞空艇起飞，那时他的眼中闪烁着的东西，也许就是他对生命的理解。

游戏的结局依然是我们所熟悉的皆大欢喜，剧场飞舟又一次降落在了亚特力山德拉王宫的前面：同样的戏剧，同样的演员，只不过这一次，坐在王宫中的女王已经变成了嘉丽特。戏剧的剧情像往常一样地发展着，当那个披着黑披风的演员将那件披风甩上高空的时候，嘉丽特也即将面对自己这次成长旅程的最后结局——要么是幸福的有情人终成眷属，要么就是伤花怒放的一秒钟年华老去。不过命运最终还是眷顾了我们可爱的小女王，那个隐藏在黑披风下面的人，游戏剧情中最后悬念的创造者，拥有着嘉丽特再熟悉不过的温暖笑容。她不顾一切冲下王宫的样子让人感动，为了生命中最重要的美丽，她宁可放弃一切。于是我们看到所有的人都在欢呼，是的，他们的确有着尽情欢呼的理由。王宫上的骑士情侣也在微笑，呈现在他们眼前的是一种能够凌驾于任何等级与制度之上的美好。

阳光永远照在亚特力山德拉之上。



米花通信

Vol.7 主持:小[illegible]

上期的栏目中，我们把游戏快餐化进程的有利方面作了简要的综述。这期内容就要唱唱反调了，这也就是前次提到的事物都有两面性。游戏朝着快餐化方向发展虽然是顺应了时代的潮流，但是这所反映的现象，以及对后来产生的影响却不见得都是好的。米花通信这个栏目首次尝试将茶余饭后的消遣引入比较严肃的话题，希望大家能够喜欢。

作为时下正方兴未艾的快餐文化，商业电影、肥皂剧、流行歌曲、另类小说、商业性体育比赛以及电视游戏等，都以“快餐”形式渗透进人们日常生活的每个角落，无论是谁都躲不开，如此来势迅猛的快餐文化对于我们的影响有积极的一面，也有消极的作用。有人认为快餐文化缺乏深刻的实质，太过粗糙甚至低级的内容已经暴露出了许多不良后果。但也有人持相反的观点，他们认为，快餐文化是现代快节奏生活的产物，多元化的社会造成了文化“快餐化”的必然趋势。游戏中快餐的迹象也已经不在少数，以下就让我们一起来探讨这个问题吧。



游戏快餐化进程的是与非（下篇）

游戏正走向堕落



电视游戏属于人们文化生活的一部分，整个文化氛围发生了变化，其影响必然会波及到每一位玩家。近些年，文化一词变得时髦起来，品茶有茶文化，喝酒有酒文化，婚丧嫁娶分为民俗文化和西洋文化，就连拜神祭鬼都被归为传统文化。可是真正的“文化”本身的价值却随着这种泛滥现象而贬值，逐步成了现代都市人群休闲和消费时尚的一部分。

也许是惯性，一提及快餐文化，人们总会想到街头小店的盒饭，虽然从未指望它色香味俱全，但对于饥饿的人也聊胜于无。上次谈到，在以经济为主体的社会形态中，快餐和快餐文化都是必然产物，游戏也是如此。但是经济的发展并不等同于文化的发展，正是物质文明和精神文明的发展不同步，才使人们普遍产生了文化饥饿感。于是一些人抓住这一大好机会，把流俗包装上文化的外衣，将粗制滥造的快餐文化变成他们发迹的手段。许多游戏毫无内涵可言，或者它们都有着美丽的外表，但是玩过之后根本不知所云。看着剧情中的人物煞有介事，似乎内情缠绵悱恻，可如果细品其中的宗委，就连说给小学生听都会觉得老套。再或者有的游戏根本不用开发者多费脑筋，干脆把以前比较成功的几个游戏胡乱拼凑一气，然后再给游戏冠以“集大成”的名号，其实内在空虚得很。

并非是我顽固不化清高自傲，而现实就是如此——快餐文化中大多都是些无病呻吟的畸形产物。在这期间我们能够看到的所谓文学艺术质量大不如前，有它不多，没它不少，能够具备流传价值的几乎没多少，因为在现在这个高速运转的社会，谁有那么多时间去钻研一部精品。要是都跟曹雪芹那样“披阅十载，增删五次”，一生都没完成一部作品的话早就饿死了。现在的游戏厂商恨不得每天都有新游戏挤进市场多少捞俩，就像前阵子EA员工闹的那出儿，还不都是急功近利惹的祸。EA是牛气冲天，今天收这个明天并那个，可是等它把一个个游戏公司并购完之后，原先的经典游戏却都做不出来了。看着无数的游戏都印着EA的标志，可是耐玩的真没几款。莫名其妙的是，偏偏有很多人们愿意跟风，也许是真的喜欢，但也有害怕跟不上流行的可能，总之快餐文化追求的就是新鲜，你要赶流行就得逼着自己接受新鲜事物，否则就是“没文化”。

在人们逐渐迷失自我的今天，介于生存与纵欲之间的人需要的是一些短暂的满足和感官的刺激。网络作家的随便调侃、美女作家的激情自述、偶像歌手的声嘶力竭、三流影星的作态扭捏以及游戏厂商的垃圾作品都不再有文化的内涵，就像豆腐西施，美丽的外表下只有粗俗以及迎合潮流的无奈。难以想象，就是这样的东西在引导着人们的生活，这些能叫做“文化”吗？

我们不能强求游戏脱离现在的文化大背景而单独存在，那样估计很快这的产业就会萎缩。但是照此发展下去，游戏会逐渐堕落，精品也只能看厂商的良心了。

快餐化使游戏变味儿

快餐文化对于现代人有着缓解精神紧张消除身体疲惫的作用，甚至有的从侧面帮助了人格的培养。这样说比较公道，但也只是极少数。所谓的畅销书中哪些不是无病呻吟，哪些不是粗俗市井，甚至还有挑战道德极限的沉沦文章，名人出书也多是些莫名的感慨和八卦消息。总之快餐文化流行之后，值得深思的艺术作品少了，可是值得深思的社会现象却越来越多了。

电视游戏最近也是事情不断，在欧美有多少少年犯罪是因为暴力游戏引起。虽然这些案件大都是因为个别青少年的自制能力太差，怨不得游戏本身。可是为什么会出现这么多的犯罪游戏就值得人们思考了。如果整个社会的风气积极向上，那么游戏中也应该多是惩恶扬善的主题，可是事实正好相反，人们的生活紧张忙碌，缺乏刺激，于是满足人们好奇能让人发泄心中不满的游戏就应运而生。懂得分辨是非的成人玩这类游戏还好说，可难免有些青少年通过非法途径得到游戏之后也沉溺其中，这样的危害可就大了。过于暴力的游戏会让心理正处于成长阶段的孩子失去判断是非的能力，于是惨剧也就这样发生了。

现在有不少欧美游戏厂商都被这类的官司纠缠过，说他们冤也好，说他们活该也罢，总之这都是商业利益驱动的结果。文化之成为快餐，当然是有求就有供，人们在责备暴力游戏的同时难道没想想，就是因为有太多人喜欢这类游戏，所以游戏厂商们才这么趋之若鹜。就一般情形而言，快餐文化应当具有娱乐与文化两种品格，但快餐文化更有快速与批量生产的特点。这就使得快餐文化在通俗之外，与大工业生产及现代各种传媒手段联系了起来，产供销一条龙，成为消费时代一道独特的景观。快餐文化在所有文化门类中，商业化最强，也最有卖点，因此也最受商家的青睐。制作者们为了谋取暴利，不能不媚俗，往往抛弃了文化内涵，只追求娱乐效果，乃至刺激人的感官，满足受众的欲望。《死或生》是纯粹的格斗游戏吗？《搏击玫瑰》的卖点难道是弘扬女子体育竞技？

游戏不一定都是快餐文化，其中的作品也良莠不齐。但是另类总是存在的，而且一旦让另类游戏占了流行趋势的上风，那么其他游戏也就不得不紧跟它们的脚步，从而失去了原来的本性。快餐文化让游戏变味儿的例子还有很多，但是多说无益，因为大多数玩家还是喜欢这类作品的，因为它们流行。

游戏快餐化的后患

人饿了就要找东西填饱肚子，是好是坏都能达到目的，只不过是营养不同。电影院、书报亭、KTV、游戏厅、音像商店、街头地摊都是文化快餐的销售点，无论你乘车外出还是闲坐家中，充斥你我视听的无不是“快餐文化”的一片喧嚣。但是“快餐文化”懂得包装，它们往往用华丽的外表来掩饰内在的无聊。伴随着神乎奇迹的广告宣传，当下五彩斑斓的“文化繁荣”景象也就这么营造出来了。现在的游戏连家用机带掌机也得有个万儿八千的，可谓一片“欣欣向荣”。一批经典系列倒下去了，又会出现一批后起之秀，但是没有几个系列敢拍着胸脯保证能够长盛不衰，理由也很简单，人们的口味是“快餐”，“大餐”是不能够常吃的。

这听起来像是玩笑，可现代人的文化生活就是如此的景象。翻翻八卦新闻、泡泡酒吧舞厅，或者逛逛网站论坛，当下普遍存在的文化心态就是如此，很少有人愿意沉下心来做做学问了。年轻人喜欢娱乐新闻胜过时政要闻，读网络小说远超中外名著……好了，说着又扯远了。存在这些心态也就说明现在人的心变得浮躁多了，喜欢一样东西也不会长久。于是游戏厂商为了迎合玩家多变的口味频繁推出各类型作品，求数量而轻质量，导致了一大堆垃圾游戏的诞生。格斗游戏的没落就是这种量产现象的杰作。想当初《97格斗之王》是何等的火爆，可是每年一作的速度和频繁改动的系统又使很多人难以接受如此之大的差异，谁希望辛辛苦苦练就的身手到了下一代中就化为泡影？游戏为了迎合人们的口味也有阴沟翻船的事情发生。

游戏快餐化之后的量产作品把玩家的视线围堵得水泄不通，这些空有丰富外观的游戏却只能成为玩家开始厌倦游戏的祸源。现在的玩家可能会有这样的感觉，那就是面对无数的游戏根本不知道该玩什么，就算偶尔找到喜欢的游戏也很难找到一气通关的动力。问题的症结在于快餐游戏里的文化含量较之从前稀薄太多了。蓄意炒作、相互复制、庸俗无聊成了许多游戏的实质，与其玩这样粗糙的游戏，倒不如拿PS2、XBOX看DVD好了。次世代主机着重强调多媒体以及网络功能，大概也是怕玩家觉得单调。看来游戏对玩家的吸引力已经越来越小了。

要说游戏的快餐化进程会彻底葬送游戏的未来，当然也是臆想。精品还是有的，只是少了，与其出一堆烂游戏去赔钱，还不如出几款好作品换回颜面，软件厂商都明白这个道理。只是一味地憋着出精品不太符合目前日趋激烈的商业竞争，于是精品数量的多少也就看厂商的资金实力和制作人的良知了。希望这快餐文化不要太火爆，否则游戏软件厂商们费劲，我们玩家也就没什么值得期待的了。


GAMESOVER
游戏至上
final stage 永远的游戏至上
comic by 黄金IC
2005.03.11
前情
野外军训终于到了最终决战，两方都带有大量的ID号码，无论谁打败谁，优胜者都将立刻产生，这个荒谬的故事也接近尾声了……
居然能接住仿真枪的子弹，
你确实不简单啊。
不过，想赢我戴旭大爷你还差得远，乖乖地把ID交给我吧，省得丢人现眼。
小心啊，这家伙很厉害！
看招！夺命飞腿！！
完，完啦？
是啊。
什么啊！吊了一集的胃口一下就解决了？至少打一页吧！？
罗嗦什么？不满意你来啊？
知道咱们漫画有什么缺点吗？跳跃性太强啦！这样有什么看头？
烦死了！我认真起来的话那种货色也就一下的事！
那也别打飞了呀，他的ID怎么办？
你管我？你这个小人！
可是……
哈哈哈！
少得意！
怎么样！赢得了这个吗！
本来不打算用这玩意儿的！
哈哈！没用的！
该我了！
快闪啊笨蛋！
哼！
我有办法对付他！
你在这里躲着。
喂！别乱来啊！
缩头乌龟！
有种的出来！
怎么回事？
喝……！
没用！看招！
小嫩！
DIE！！
快跑啊！
哼！
这东西的功能还真花哨，把我衣服里的血袋全弄破了！
你没关系吧！
又是隐形迷彩又是METALGEAR！
他之前一定找到了秘密武器库，应该就在刚才飞走的方向！
既然这样，咱们也去！不管多难找也要找到！那里一定有能对抗他的武器！
是，是啊
这……太明显了吧……
没时间感慨了，他追过来了！
也是，那种白痴都能发现。
想不到学校的地下室好大啊。


这里全是炸药啊！
全都是，真的炸药！
你们也发现这里了。
但是很遗憾，只有一台METALGEAR
咱们学校到底是干什么的？
管不了那么多了，我有个主意。
看到尽头的安全出口了么？那里只有人能通过，我们把他引到那里再引爆所有的炸药，不信他不死。
好是好，不过仿真枪怎么引爆炸药啊？
准备好。
没关系，我包包里有C4炸弹。
这边啊低能儿！
来吧来吧来吧！
这是你们找死！
果然追过来了！
白痴！
哎呀，等等，好像……
怎么了？
遥控器怎么没反应？
你说什么！
哎呀，电池爆了！
难道是因为刚才的电击？
哈哈，战术失败了，怎么办呢？
你现在才说这种话！
哈哈哈！我的智商比你俩加起来还多，你以为我不知道你们在想什么吗？！
还等什么呢，快引爆啊！是不是电池坏掉了？哈哈哈！！
如果是那样的话我可以教你们。
像咱们这样的人随身都带着掌机是吧？你可以替换电池啊！
对呀！
不过呢，我不得不遗憾的提醒你，一般的掌机都是内置锂电，就算是老GBA也只有两节5号电池哦！
有点儿不够啊，是吧？
等一等！
有本事你用你带的两节电池引爆啊！哈哈哈哈！
看来，你不知道这是什么东西呀！
砖头GB！
怎么可能！
喂等等，你玩过逆转裁判？
逆转裁判是什么东西啊？
哼！谁说我们落伍玩家族一无是处！看招！4节电力十足的东方星！！
一，一切都好，您放心吧。
谎话说的真没水准。
您醒了？校长大人。
……
军训进行的怎样了？一切还好吧？
这个……
我想我的人生完蛋了，晚安。
校长大人！
就这样，这个奇怪的学校还没正式开学就不存在了，唯一的意义似乎只是化解了两个平凡人物之间的小误会，而已。
您振作点！
这个畜生！你可出来了！
要出人命啦！
噢！！不用上学啦！！
终



无双之名
开篇必读

无双系列这么长时间了，对于一些基本键位及操作在此就不再赘述；但仍有一些已约定俗成的用语，恐怕还是有读者不是很明白它们的意思，再加上这些名词或缩略语将在本文中比较频繁地出现，所以有必要强调解说一下，以免妨碍理解。

我们都知道，无双系列的基本战斗系统就是分为轻、重两种攻击方式。

前者又称为普通攻击，由于默认键位是由方块使出，所以我们又称武将一套标准的6连击为“六方”。以此类推，所谓“几方”就是打前几下普通攻击，比如说“三方”，那么就是指普通攻击时只出前三下。



后者则又称为蓄力攻击，而由于“蓄力”的英文是“charge”（实际上游戏中对应这个词的日文“チャージ”也根本就是charge的音译），**所以这些用三角键发出的攻击又统称为charge攻击，简称C攻击，或C技。**我们也都知道，蓄力攻击是可以同普通攻击组合以发动不同的连续技的，那么C攻击出在第几下上，我们就称之为C几。比如对于□□△，charge出在两方之后的第三次按键上，那么这套攻击方式就称为C3。

从直接按△的C1，一直到五方之后接△的C6，就是一个武将全部的蓄力攻击方式。

另外注意，如果我们说某套C技“可连打”，那么就是指其使出后可以继续按△以增加招式的攻击次数或延续时间。

Charge攻击只到C6为止，没有C7。



以往的普通攻击只到六方为止，但这次的一个改变就是：如果手中的武器上有这个标志，那么在无双满的情况下，普通攻击将变为“九方”。注意这套攻击实际是省略了原六方的最后一下，然后转变为另外4hit，这也就是所谓的“Evolution 攻击”，其具体性能因武将而异，有人的Evolution攻击并不好用。Evolution攻击中并不对应C技。

-------------------我就是传说中的分隔线-------------------

上面的文字对一些专有名词做出了解释，是很正经的部分——当然这不是说下面的文字就不正经，但相对会更有趣味。请一定也要牢记在心哦，否则也有可能对以后的阅读造成影响。

曾有读者反映说我们的一些攻略过于讲求指导性，而在遣词造句方面都有些死板，多少缺乏当文章来看的可读性。

那这次就来尝试着改变一下，下文中有时会以诙谐的方式来称谓武将或解说事件，以便让大家读起来会觉得有趣一些。但某些武将的流行“昵称”如果不解释一下的话，可能会给平时较少上网的读者带来困扰，所以下面就是“特别号——武将别称解说”！

PS2	本刊译名：真·三国无双4			
动作游戏	KOEI	2005.2.24	7140日元	49KB
	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

东尼 这恐怕是相对最绕弯儿、从字面上最不好理解其关系的一个名字了，实际上它指的是夏侯敦。为什么呢，其实这个名字早在二代就出现了，游戏中夏侯渊总是称夏侯敦为“敦兄”，而“敦兄”的日语发音，就非常类似“东尼”。在三代猛将传的夏侯敦列传中我们可以非常深刻地领会到这一点：一上来的开场动画就是夏侯敦眼部中箭，而后就是夏侯渊的一声大叫“东尼”（敦兄）！极其明显，KOEI一定也看了我们中文的论坛……

正因为如此，夏侯敦甚至还有了英文名字——TONY，实际上这个英文名字的发音才更像游戏中的“敦兄”。所以下文中如果偶尔用“东尼”或者“TONY”来代指夏侯敦，请一定不要犯晕。但在此要再强调一下，夏侯敦，其字元让，史实上可跟“东尼”没半点儿关系。（本文中“敦”字不对，那是字库的问题……）

小强 真的不要跟我说你不知道小强本来是指什么东西……而这里的小强就是——吕布的爱称啦。真的是爱称哦，绝无贬辱的意思。称其为小强一是表明他生命力顽强，二则就是他头上那两根儿“须子”……看那个背影，不叫小强简直是浪费这个名字啊。

美洲狼 美周郎……看到这三个字还需要我再解释么？纯粹谐音而已，可怜公瑾一世英名……

胃炎 胃炎者，魏延也，字文长，历史上的他应该没有胃炎。

猪哥亮 或者就简称为“猪哥”，有了前面两个例子的启发，你应该很快就反应出来这指的是谁了吧？没错，诸葛亮，字孔明。

大耳 刘备刘玄德，据记载他具异人之相——“耳垂及肩，手长过膝”，所谓“刘大耳”，实在不能算是我们的编排哦。

此外还有“许胖”、“董肥”等等趣味雅号，这些就比较好理解了，相信所指是谁大家在行文中很容易就能看明白。

无双之力
培育收集

在进入文章的最主要部分——“特殊道具和LV4武器收集及详细解说”之前，有必要把其它一些“前置工作”作以交待，不过实际上，这些也是整个游戏很重要的组成部分。

●**能力成长关卡推荐**——个人在这里推荐“常山之战 袁绍军侧”。这个关卡即便在“易”的难度下，基本也都是掉+4的剑和盾，算是轻松加愉快。+4的能力成长道具可以通过制造高连击数来变为+8，如果觉得打连击有些麻烦，或者连段时容易被干扰而导致失败的话，可以在打过几次低难度后用“难”来玩——这个难度下很多武将的默认掉落数值就是+8，直接拍死他们就好了。HARD难度下，此关的能力成长道具分布情况如下：

+8攻击	左髭丈八、郭大贤、张燕、刘备
+8防御	赵云、严纲、张飞
+4防御	关羽
+2攻击	李大目
+2防御	青牛角
大点心	余毒



> **豆知识：翻倍是什么？**
>
> 所谓制造连击来使能力成长道具翻倍，当然不是指我们去抽打那个掉在地上的"剑"或"铠"，而是要抽打掉落它们的武将。对应关系如下：**+1的道具在8Hit之后就会变为+2；+2的在16Hit后可变为+4；+4在24Hit后即成为+8。注意翻倍只能进行一次**，也就是说如果一个武将原本掉+2攻击，那么在16Hit下将其打死也就够了，抽再多也没用，最多也就是+4，就算打出255Hit它也不会变成+8的。
>
> 另外上面所说的最少Hit必须是敌武将挂掉后显示的连击数，只要对方没死，那么之前无论有怎样的连击也不会造成翻倍。就算是曾经打出过30多Hit，但最后挂掉敌人只用了一棒子，那么该掉多少还是掉多少。

一开始建议从地图下方沿左侧打过去（如果帮袁绍军从正面关门突破的话，另一边的吕布会很容易把左髭丈八抽死，白白损失+8的攻击），之后一到达地图左中部房屋间的空地处时，郭大贤就会作为敌伏兵登场。此关的好处在于难度并不高，并且地图小；而且……你不觉得这关里面很多敌人的名字都很戳吗？起这种名字，令人一看就有想抽之的冲动。

●**寻宝关卡推荐**——所谓寻宝，也就是打出高数值的普通道具，随身道具质量如何，对于我们的攻关克敌有着决定性的意义。

本作的普通道具种类基本仍然延续系列的设定，但也有一些变动：4代中把"黄忠弓"和"藤甲铠"统一整合为了前者，意为"弓术"，也就是说，现在的黄忠弓同时决定弓攻击和弓防御力；同样的道理，"狗甲铠"的功能也被整合到了"羌族角"里。这样的改变，使得我们在选择道具装备时少了很多顾此失彼的遗憾。

另外"翔靴"这个几乎没人用的万年废品道具终于被取消了，跳跃这个元素，在系列里面一直没有体现出太大的意义。



寻宝的关卡个人推荐是"赤壁之战 联合军侧"，这个关卡有5星级，HARD下可以保证道具的基本水准，而同时对于一个练到一定程度的武将来说，打过去也没有什么难度。

在地图左下角的诸葛亮的祭坛前，以及祭坛向上一些的那个敌据点附近，共有三对箱子，也就是道具武器各三件。选好武将骑着马顺路就可以把这三对箱子都"吃"了，然后接着一路北上（上北下南嘛），干掉上方正中的曹操就可以直接过关。

这关的好处在于虽然地图大，却可以直取总大将，方便快捷。另外虽然能够拿取的道具看似少了一些，但质量却很有保证。从个人的经验来看，从几乎白手起家开始，在约一个小时的时间内，除了三四件道具还在18、19的水平之外，其余全部20，算是很不错的成绩了；而且我打的时候并没有装七星带，也没有穷加运的豹户。这么看来，这个关卡还是很值得信任的。

除此以外，相信很多人也都听人推荐过"关羽千里行"这个关卡，而且是寻宝练级两不误，可以同时进行，基本上一路清过去就是了。这个关卡确实也不错，只是个人不习惯打这里罢了。因为一是想通关，就必须一点一点打过去，想快点儿结束都不行，这令我感觉很不爽；二来是此关有斗气张尼一只，想干掉他还是要费些力气的；再者就是HARD难度下还要一路护卫马车确实是比较麻烦，这次的小兵攻击马车的欲望很强烈，令人十分讨厌，一路上要瞻前顾后，还是有受限制的感觉。我就是在一次马车不慎被打坏的情况下决定再也不到这关练级……

> **豆知识：啥叫斗气武将？**
>
> 从3代开始，很多根据小说或历史在特定战场上有特殊表现的武将，以及每一关的总大将，身上都会"云山雾罩"的，这个就是所谓的斗气了，其具体效果就是攻防能力都有相当程度的加强。但到了4代，基本所有总大将身上的斗气都取消了，而只保留了那些"特定武将"身上的斗气，比如说虎牢关的小强、合肥的张辽、定军山的黄忠等等。
>
> 虽然这次斗气武将的数量大为减少，但质量却明显提高了。看到斗气武将时一定要小心，因为他们不再仅仅是攻防能力提升，还会接连不断地爆比如"攻击力二倍"。
>
> 
>
> 另外对我们更有威胁的就是，在这种斗气武将的体力被削减到一定程度时，他们同样也会主动进入"无双觉醒"状态。"无双觉醒"下其攻击速度会大幅度上升，攻防能力也会进一步提升，并且除charge技和无双之外的攻击无法对其造成硬直（当然了，我们无双觉醒时也会有同样的效果），看到对方身上开始冒出黄色的电光时就要分外小心了。
>
> 对于一些十分强力的敌将，他们也会像打了兴奋剂一样反复进入无双觉醒状态，令人怀疑是不是用金手指做了弊……
>
> 所幸的是，除了个别人外，很多总大将没有随身携带无双觉醒牌兴奋剂，他们只会偶尔爆爆攻击或防御×2。

在以上的征途中，强力护卫武将的协助是大有裨益的，他/她们不仅会帮我们攻击，一些特殊能力还有额外的用途，所以下面要说的就是——护卫武将详解。

兵种

护卫武将的兵种依所持武器分为枪、剑、弓、弩、拐棍和扇子，前两者不必多说，属于偏重近身攻击型的护卫，在我们陷于危机时会主动以无双攻击解围。

弓兵和弩兵则是会以蓄力箭造成敌方晕眩。拿拐棍（OK，我承认那是杖）的护卫则明显属于"妖术师"一类，会用各种大范围攻击的"魔法"协助战斗。扇子型护卫兵的固有能力是可以帮助玩家恢复体力，注意这同护卫特殊能力中的"回复"不一样，后者是给自己恢复体力的技能。

特殊能力

护卫的能力共有八个种类，分别是：

回复	危机情况下护卫武将自我体力回复
猛攻	危机情况下护卫武将自我攻击力二倍
铁壁	危机情况下护卫武将自我防御力二倍
鼓舞	我方士气不容易下降
心眼	需要较少的Hit数就可以使能力成长道具翻倍
推举	每场战斗后必有新护卫武将出现
献品	每场战斗后会额外获得一样道具
探武	每场战斗后会额外获得一把武器



前面几个属于主动型技能，具体怎样运用就要靠护卫对战场形势的判断了，我们干涉不了，但本作中护卫武将的AI很不错，这方面不必有太多担心。

对于心眼来说，它不仅有减少所需Hit数的功能；对于那种会掉落道具的敌人，它也可以在高连击数下提升掉落道具的水准。

献品和探武则如同前面所说的，可以提高寻宝的效率，带着一个有"献品"技能的护卫武将，按前面的流程打一次赤壁就可以有四件道具。

一般来说，当我们在一场战斗中获得大量武勋，或者是通关结算时阶级提升，水镜先生就会跑出来推荐一名护卫武将，不过如果之前出战的护卫武将（注意一定要"出战"的）有"推举"这个技能，那么水镜这老家伙就一定会出现。

评价

显然水镜先生司马徽是收了出场费的，所以他也算比较敬业，对所推举的护卫武将都有一个评价，这个"评价"就直接决定了这名护卫的成长性以及最终强度（被人一句话定了前途，真是可悲啊）。

评价实际上由两部分组成，前半部分可能出现的评语是"一国"、"二国"、"三国"，以及"天下"；而后半部分可能会有"神童"、"秀才"、"杰物"和"奇才"四种。两部分之间共有16种可能的组合。

要不怎么说是向刘大耳推举了卧龙和凤雏的人呢，司马徽的评语还真是莫测高深，令人摸不着头脑，那我们就来解读一下他的玄机妙语。



对于前半部分，**从一国到天下，实际上表明的就是护卫的四项基本能力中（体力、无双、攻击、防御），有几项可能会有大幅度的成长**。举例来说，如果是"二国"，那么就是说当这个护卫阶级提升时，有两项基本能力相对会有大幅度的增长。哦，你千万别跟我说，"天下"里没有"四"这个字啊……

再来看看后半部分："神童"表明的是这个护卫初期能力相对比较高（说实话真没看出高在哪里），但成长性就很差（这是制作人员的怨念吗，他们一定对神童有偏见）。

至于"秀才"……你觉得一辈子考不中进士的人会有什么前途吗？秀才的初期能力和成长性都属一般。

"杰物"算是不错的，虽然初期能力较低，但却可能急速成长，不枉此名也。

作为最强的"奇才"就不用说了，初期能力和成长性都令人满意。

综上所述，最理想的评价就是"天下的奇才"了，这个评价的护卫练出来一定是四项全满。不过确实不要强求，因为单是奇才的出现几率就非常低了，而其实只要是奇才，不论几国，都有四项全部练满的可能。就算不能全部满值，也只会有那么一项仅差一点儿而已。

如果四项基本能力全满，那么护卫武将的称号将会在LV6时变为"真无双"（普通的只是无双而已），真无双护卫的特殊能力将会有四个（普通的只有三个），而且攻防意识更为优秀。

除此之外，衡量护卫能力的指数还有其属性这一项，同玩家武将一样，其可能具有的属性也分为炎、冰、阴、阳四种，属性的具体性能将在下文中配合特殊道具"玉"的入手方法一起说明。注意在护卫的成长中，其属性有可能会发生变化。

需要注意的是，就目前的经验来看，护卫的成长情况如何，是从这个护卫兵一入手时就决定了的，不要企图用SAVE/LOAD大法来碰运气，没用的。不信的话试试就知道：在护卫快要升级时打一场仗，在就要结果总大将时中断存盘，然后反复看过关结算，看看护卫的成长是不是一直一样？



类似地，一场战斗后是否会得到新护卫，以及能得到怎样素质的护卫，是从一开始进入当前关卡时就决定的，同样无法在游戏中通过“谢芙罗德”大法来改变结果。

护卫武将的等级共分六阶，武勋最大值为10000；玩家武将的阶级则从18一直到MAX，共60000点武勋，那么在成长培育部分的最后就来说说如何快速增长武勋。

●提升阶级关卡推荐——在2代的时候武勋和阶级实际上没有太多作用，至少跟战斗力的提升半点儿关系也没有，只是到了一定的阶级才可以骑马，算是唯一的意义吧（连马居然也这么势力！）到了3代，武勋就和人物能力有比较密切的关系了，抛却服装的问题不说，主要是可携带道具数量是随着阶级的提升才会增长的。到了本作，首先是可携带道具数量统一回了2代——都是初始两个最终五个，在武勋达到6000，也就是阶级升到12的时候，就可以装备三个道具，同时出现第二套服装；在武勋达到20000，也就是阶级升到7的时候，可以装备四个道具，同时出现第三、四套服装；在武勋达到60000，也就是阶级升到MAX时，就可以装备五个道具了，同时出现……没了，没新衣服了，这回人家武将出门急，甩的换洗衣服少不可以吗？

接下来要注意的是，下面推荐的练武勋方式，是需要在当前人物的基本能力练得差不多时才建议执行的。如果拿个半吊子人就去的话，是很没有效率的，有时还会被灰头土脸地撵回来。

本作中的攻击很容易练满，然后要花一些时间专心吃防御，都练满了的时候，武勋一般还差着近两万左右，这个时候我们就要去——

NORMAL下的虎牢关，选联合军。道具方面建议配备青水护符、骑乘爪黄飞电（这二者具体怎么入手，后文会有详述），其它一些基本常备道具就不赘述了。根据选用武将的势力不同，出场位置会有变化——不用理它，我们出现在哪个方向上就沿着对应的路向左上的虎牢关冲过去吧。事先要看好军团分布，把沿途的将领干掉，虎牢关门前更是有一堆大众脸，清光之后就打死守门兵长，迎战吕小强。不要怕，对于攻击和防御都满值的我们来说，NORMAL下的小强是很脆弱的，上去乱拳打死他，虎牢关第二门开门。进去后先抽飞董胖子手下的三个副将，再将其送上路，搞定收工。

此关敌人的强度本来就不高，而在青水护符提供的高攻击力协助下，更是能进一步节省时间，而打死的武将也不少。



此外最大的优点在于，击败吕布会在结算时有额外加分；并且爪黄飞电的作用就是增加所得武勋，所以通关结算时BONUS这一栏会得到3000甚至更高的武勋，总体下来，得点会在7000以上，基本上跑个两三场就可以MAX了。这个过程中带着护卫兵一起跑，很快她就会把他／她也练满；至于护卫武将的武勋获得规则，上期已有叙述，在此不再多言。

选EASY的话省不了太多时间，但所得武勋却打了个折扣；而如若选HARD的话，武勋多不出太多，但这个难度下的奉先哥哥就很耐打了，皮很厚，要绕个半天才能绕死，效率方面要差一些。

-----------------我还是传说中的穴瞬铁-----------------

如上种种，从能力成长，到寻宝探武，再到武勋积累，就是我们在三国乱世中的基本成长之道，同时也是我们积累“争夺天下”资本的必经之路。建议按这些先练出一名强力武将，再利用他去收集高等级的普通道具，为接下来的部分打好基础——无双世界最有魅力的“特殊道具&武器收集”：

个人建议培养的武将就是吕布吕奉先，他虽然不是初始武将，但出现条件也并不麻烦，只要把魏蜀吴各一人无双模式通关即可。

这之前还有一项准备事宜，其实也不能算是准备——在道具和武器收集途中需要打各种各样的关卡，而很多关卡的出现则要求我们打通不少人的无双模式才行，但这个过程我们也不能无效率地做，何不配合让全人物出现的最佳规划，顺便也就可以把关卡打出个八九不离十。

其实上期中已经对47名武将的出现条件做了明确说明，唯一剩下的就是左慈了，而他的登场条件其实也很“简单”——让其余47人全部出现即可。注意是“出现”，能够选用就可以，不必把全部47个人的无双模式都通关（如果我骗你说需要把47个人都打一遍你会吐血吗？）

目前让左慈出现的最优化流程就是（以下人名代指打通其无双模式）：关羽→曹丕→孙权→吕布→貂蝉→司马懿→夏侯敦→徐晃→曹操→诸葛亮→陆逊→孟获→马超→黄忠→刘备→孙策→凌统→孙坚→周瑜，其中司马懿和徐晃是可以用其他魏国武将替代的。

整个过程既然以快捷省心为首要目的，所以建议选EASY，并且实际上在打无双模式的过程中，我们就可以同时收集一些特殊道具了。

无双之魂 极道收集

特殊道具

道具实际分为四个种类：马匹（当然里面有只象）、玉、普通道具和稀有道具，除去普通道具，其它三类都是需要在特定关卡满足特定条件才会以“贵重品”的形式出现的。

●拿取特殊道具的注意事项——无双、FREE模式不限；除却玉之外，拿取难度不限，EASY下也可以；但玉这个类别是一定要在HARD下才可以入手的。

对于所有“击败敌武将”之类的条件，对应的敌人都需要玩家武将亲自解决，被护卫干掉是不算的，这点要十分注意。

满足条件后系统会提示“贵重品发现”，请按Start进菜单去“情报履历”这一项查看，其中会指明贵重品的具体出现位置。

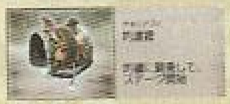
马匹／赤兔镫　常山之战　袁绍军



装备后即可以骑乘赤兔马的状态登场。毋庸置疑，赤兔的速度是最快的，俗话都说“人中赤兔，马中吕布”……只不过前几作中，敌人企图打我们下马或者是干扰我们上马的意识都太积极了，但这一作里托设定的福，敌人在这方面的攻击意识减弱了很多，我们在赤兔上也可以坐得很安稳，所以个人建议赤兔要尽早入手，这样移动起来会舒心很多。

就目前来看，确切入手条件还有些混乱，但核心要素就是，**快速击破刘关张三人组（有说法是一分钟之内搞定三人）。**

马匹／的卢镫　成都之战　蜀军侧



装备后即可以骑乘的卢马的状态登场。的卢的隐藏作用是提升我们的“运”，所以寻宝的时候可以考虑骑它，但它的速度比起红兔子来说就有些惨不忍睹了。

开战后冲向位于地图左上角的张任，在其发动弓箭伏兵前干掉他（历史上凤雏庞统就死在这里），即可贵重品发现。

马匹／飞电镫　官渡之战　魏军侧



装备后即可以骑乘爪黄飞电的状态登场。飞电的隐藏作用是增加通关结算时的武勋，其它方面……个人感觉它跑得比的卢稍快一些。

开战后就去抢关二爷的生意——替他斩颜良诛文丑，贵重品就会出现。注意这里最好就要有赤兔骑了，不然有所耽搁的话，二哥会利用“动画秒杀大法”直接干掉颜良。

马匹／绝影镫　凉州之战　联合军



装备后即可以骑乘绝影马的状态登场。本作中绝影依然是背上抹了胶水，人上去几乎就稳如泰山了；不会落马的另一层含义就是受创无硬直，这一点的确是相当的无耻。此战一开始就去封锁右上和左下的敌特殊据点，以及三点钟和六点钟方向的敌进兵据点——诱导我方援军以及阻止敌援军。实际上开战后马腾也会交待我们去封锁这四个据点，地图上会出现提示。

然后我们就要静待董肥登场，他会出现在地图右下的城中。实际上其出现时机是在我军取得一定优势以后，而在EASY难度下我们封了上述四个据点后仲颖兄很快就会出现。接下来战场上会发生的事情有——



1．董卓出现，并大放厥词。

2．马腾说话，号令全军总攻击。

3．一旦有我军武将接近城门，董肥就会说出一句话，言道他有伏兵之策。

4．上面那句话一结束，敌伏兵胡轸、张济就会分别出现在右上和左下。

而绝影入手的条件就是——**从信息“敌伏兵胡轸、张济出现”那一刻开始算起，一分钟之内（另有一说是50秒之内，我个人是在50秒内达成的）将二人击破！**

看上去确实是很要命的条件，建议的方法有两种：

一是董卓出现后我们就去伏兵地点等着，等我方同伴武将来引发3的条件。这之前可以帮我军清清地图中间的据点和敌将，以便他们尽快推进到城门口。

如果不想等待，觉得这样太浪费精神，那么可以试试下面的快节奏方式——自己去引发3的条件。

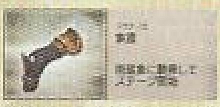
看似不可能的任务，其实不然，我们有时间差可以打，具体就是，在封了四个据点后就到城门附近等阿肥出现，但请不要离得太近，远远望着就可以了。

董肥一出现，立刻骑马冲上去，在城门口探进半个马头打个招呼，然后转身就走——去右上还是左下随你心情。城门口有敌将华雄，他会在与我们初次见面时叫阵挑衅，要的就是他这句话！

华雄的这句话，加上1、2、3中的三句话，时间足够我们赶到目的地了。建议伏兵信息一出现，就立刻中断save一下，以免抢时间的过程中有所闪失。

注意虽然起始时间是从信息出现开始算起，但达成时是不必等到"胡轸（或张济）击破"出现的。实际上系统很体贴，当我们在画面上打死第二名武将的时候，只要在时限之内，即判定条件达成，"贵重品发现"的信息立刻出现。箱子在地图中间偏上的位置。

马匹 / 象镫
南中之战 | 南蛮军



装备后即可以骑乘大象（大象哦！）的状态登场。说老实话，这个道具……没什么用。

分别击破地图左上、右下、右上的张梁、张宝和菠菜（我输入法里默认的就是这个名字），以救出我军的木鹿大王、朵思大王和兀突骨（救出后会有信息提示）。然后贵重品就会出现在地图中部的毒潭里。

稀有 / 净炎火矢
冀州之战 | 袁绍军



装备后弓箭具有火属性，对于某些人的C1同样有效，比如黄汉升老爷爷。

开战后张梁、张宝会分别去祭坛施展妖术，抽死他们；然后再干掉加强祭坛守卫的袁元绍，随后即可贵重品发现。

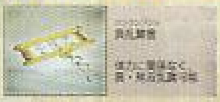
稀有 / 发破传书
虎牢关之战 | 董卓军



装备后在濒死状态(红血时)下，倒地起身后30秒内攻击力二倍。再说一句废话，发动条件之一是"倒地后"起身，直接受身是不行的。

击破刘备、曹操、孙坚、公孙瓒四个军团（干掉这四个主将即可）后，贵重品就会出现。

稀有 / 真乱舞书
定军山之战 | 蜀军侧



装备后不需红血就可直接发动真 无双乱舞。由于本作中火属性相当强劲，所以这是个很好用的道具，建议优先拿取。

基本条件就是**在曹操出现前击破夏侯渊**，当然是越快越好。

稀有 / 背水护符
街亭之战 | 蜀军侧



装备后攻击力上升，防御力下降，算是一把双刃剑吧。不过如果防御练满的话，再配上不错的道具，即使在HARD下受到的伤害也不会很恐怖。所以如果角色有余裕，可以考虑装备。

破坏敌军的马谡保卫网，具体就是击破曹洪、甄姬和王朗，然后再挂掉要撤退的曹真，以及随后出现的许褚，这之后再击破司马懿，就可以贵重品发现了。

稀有 / 护卫心得
关羽千里行 | 蜀军侧



装备后护卫武将会变得更强——具体怎么强？人家没说啊。不过2代里这个道具的功用好像是护卫兵可以给自己自动补血一次，3代中则是可以增加护卫兵的基本连击数，那这次又会如何呢？——护卫武将的台词增加，会陪我们聊天儿？嗯，似乎不会这么无聊……

包括一开始的张辽在内，一路清掉路上所有武将（张文远会企图撤退，不过一般我们在他说话的时候就已经将其抽死了），在打死第三关的徐晃后，贵重品出现在第一关那里。

稀有 / 百草丸
合肥新城之战 | 魏军侧



本作新增道具，其功用就是装备后每杀100人就会补充体力……50点，这就是所谓的"天上掉馅饼"了。

先去破坏敌人攻城的冲车，以及击破自地图右侧到来的吴水军和第二辆冲车。但切记见好就收，**游戏开始一段时间后，从地图左上方会出现吴军伏兵孙韶，他出现后赶紧去找他**，不是因为他很厉害，而是这家伙很有可能会被曹丕先行干掉。将其击破后就会贵重品发现。

稀有 / 孙子兵法
赤壁之战 | 魏军侧



同之前历代作品一样，装备后战神之斧、铠、玉玺等物品的效果持续时间翻倍，变为1分钟。但注意，它对觉醒印无效，无双觉醒的效果时间如想延长，另有对应的道具。

基本条件就是**等猪哥亮开始撤退后，再击破他就可以了**。猪哥会撤退的情况有两种：一是火计成功，然后再过一段时间他就会企图从战场上撤离，但这个过程我们要等的时间可就长喽，显然吴蜀联军对这种杀人放火的事情不是很在行。

所以另一个方法就是让火计失败——随便干掉周瑜或者黄盖都可以，这之后猪哥很快就会跑了，在祭坛前面堵住他吧。

稀有 / 铁甲手
汜水关之战 | 董卓军



装备后发动charge技时，可以承受更多的攻击而不被中断，注意可不是一定不会中断哦。

方法很简单：**开战后直取孙坚孙文台**，游戏进行一段时间后孙老爹会因为军粮短缺而撤退，我们不要拖到那个时候就好了。

稀有 / 真空书
合肥新城之战 | 吴军侧



自三代就变为了稀有道具。这可是个好东西，随着武器等级的提升，可以大幅度增加攻击范围，几乎是必备道具。尤其是对单手刀剑类武将来说，全靠真空书来告别手中一把水果刀的悲惨境地。

开战后直接跑去干掉曹仁，建议从城右侧通道杀入内城（途中需要干掉守门的王朗一只）。

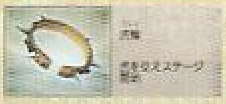
稀有 / 无双铠
南中平定战 | 南蛮侧



装备后受到弓箭攻击不会有硬直，感觉是没有太多用武之地的道具。

用南蛮的势力可以直接看见地图上的"里道"，直接摸到月英那里去吧，在虎战车登场后破坏掉七台即可。

稀有 / 虎轮
南中争霸战 | 南蛮侧



装备后就可以带着老虎出战。很酷吧？但不要指望它能替你打死什么人，不过老虎的用处本来也就在于替我们吸引敌兵的注意力，并且它是不会被打死的。

开战后立刻跑去木鹿大王那里，干掉其附近的三个虎使就可以了，注意那里还有很多大象跑来跑去哦，小心不要被撞得不亦乐乎。

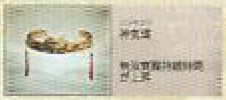
稀有 / 白虎秋后
合肥之战 | 吴军侧



装备后每杀敌100就可以增加两点攻击力。注意这个增加是永久性的，也就是说我们可以找个出兵多的关卡，来个几千人斩，这样一场战斗下来攻击力就可以升满了。

先去地图12点的方向引发伏兵于禁，干掉后沿左路下到九点钟方向，那里会出现曹彰，灭掉之，然后再向下，地图左下角会出现徐晃，解决这三个人回到中央的本阵处，措飞奇袭的张文远，做好这些事后就去地图右上角的敌据点附近等待TONY出现，注意在夏侯敦出现后一定要在第一时间干掉他，决不能耽误时间。东西挂了之后即贵重品发现。

稀有 / 神气环
西凉之战 | 黄巾军



装备后无双觉醒的时间延长，确实是不错的道具，只是有时我们可能会没地方装它。

战局一开始就会提示张梁被孤立，跑去跟他会合，并一路带其进入地图中上部的中立据点（他会很积极地跟着的）。然后这家伙就会发动滚木妖术，之后敌援军马超会登场，做掉马孟起就OK了。

本作中的玉变为了特殊道具，不再分等级了，不同种类的玉之间的实用性差别十分巨大。玉的属性发动会附加在武将的某些C攻击上。再强调一次，玉的入手必须至少是HARD难度。

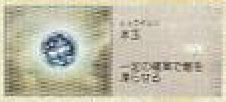
玉 / 炎玉
汜水关之战 | 联合军



其实炎属性一直就不错用，只是一般总有比它霸道的属性存在。火烧减血是无视防御的，对于那些斗气武将是很好的伤血手段。

条件很明确：**开战后两分钟内200人斩**，不用多说了，强烈建议小强上吧。他的起始点就不错，前行几步就是地图中央的敌兵密集区，我就不必再建议他用哪招抡人了吧？

玉 / 冰玉
官渡之战 | 袁绍军



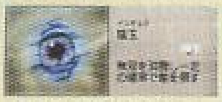
美丽冻人的一块儿东西，这次冰玉把对方冻住的几率相当令人满意，至少我个人感觉是这样。我曾经在HARD难度下的赤壁，把满血的曹操从头冻到尾活活打死，其间冰玉效果每次必发生。但同时相对来说，冻住敌人后的其防御降低效果就要比前作差一些了，这一点有些遗憾。

虽然是很安定的一块玉，但也不是第一位推荐装备的。原因之一就是我们练出

来的护卫武将常常都是冰属性，他们经常能替我们把人冻住。而且虽然我们不能在无双里发动玉的属性，但护卫却能，好不公平嘛！

条件依然很简洁：**开战后直接跑去干掉曹丕就可以了**，可怜的孩子……贵重品就出现在我们的乌巢粮仓内。

玉 / 阴玉　五丈原之战 魏军侧



一定几率对小兵一击必杀，或对武将造成大伤害，其实也就是之前斩玉的变体。但为什么说这玩意儿一代不如一代了呢，除却几率无法令人满意之外，最要命的是本作又加了限制条件：属性发动时要消费无双槽……就凭这一点，拿到后就可以直接将其打入冷宫了。总之我个人是绝不推荐。

战斗进行到一定程度后猪哥就会被一段剧情动画谋害至死（星落五丈原吗），而我们要做的就是**在猪哥死之前干掉他前面的姜维姜伯约同学**，此后贵重品发现。注意这是最后期的关卡，HARD难度下一上来就直冲敌本阵并不是什么轻松的事，建议用强力武将来拿吧。

玉 / 阳玉　五丈原之战 蜀军侧



用两个字来形容是无耻，用三个字来形容就是很无耻，四个字就是非常无耻……阳玉的功能就是"敌防御不能"，注意不是防御崩坏，也不是俗话说的"蹭血"，而是根本就判定对方没防。属性发动后对方防了也白防——该减血就减血、该打晕就打晕、该吹飞就吹飞。而且就目前经验来看，阳玉属性发动的几率为……100%，并且没有其它任何限制条件，唯一要说"缺憾"的就是，它不是附加在所有charge技后面的。

但要注意，有的敌总大将也是带阳玉的，比如说赤壁的曹操。看来本作果然是鼓励猛攻的游戏……

开战后冲到前线，快速（一说是5分钟之内）干掉甄姐姐、曹仁、以及许褚即可，注意在曹仁的附近有斗气邓艾一只。

——传说中的广告终又来了哦——



至此，全部的道具入手方式就讲解完毕，下面我们就会进入最激动人心的LV4武器收集之旅。虽然这一部分的情报上期里面已有交待，但毕竟过于简略，我们有必要逐一再次把要点和注意事项讲解一下。

由于本作的难度设定并不是很令人满意——修罗是靠显得有些无聊的大伤害来制造难度，而HARD在武将练满后来打又几乎没有难度，所以我个人在这里并不建议把人物练得差不多了再来拿LV4，那样会把很多游戏乐趣浪费掉。

这也就是为什么之前一直建议集中练一名武将并靠他把必要的特殊道具打出来，以及找到必需的高质量道具。这样在收集LV4的过程中，我们就基本可以用初始武将装备高级道具来打，这样既可以保证一定的游戏乐趣，又不至于打不过去。



所以下面所有流程，都是以1P"准"初始武将，在装备高级道具后独立执行的。

之所以称为"准"初始武将，就是说不一定非要是完全没练过的人。因为难免有些人会打了无双模式，其间零零碎碎地也吃了些攻击防御；或者有的武将的确需要先练一练——比如说先练到能带三个道具：白虎牙、玄武甲，以及真空书，否则凭手里那把水果刀实在太狼狈。

至于武器方面的问题，装备高级道具后按之前的建议跑一次NORMAL下的赤壁，吃三件武器，一般一次就可以拿到可用的LV3。如果运气好的话，其上还会附加不错的数值。好了，这样一名初出茅庐跃跃欲试的武将就整装完毕只待出发了，不过在此之前，还要再废话一下"军规"，**拿取LV4武器的注意事项**——

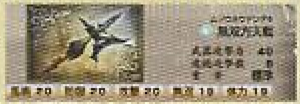
LV4武器必须要在HARD难度下入手；无双、FREE模式皆可。

与道具一样的道理，贵重品发现后要去相应地点打破箱子回收，具体请去"情报履历"一项查看，里面会标出具体位置。

可能你习惯带上一名护卫武将——他/她确实很有帮助，不过基本上，对于武器拿取条件中的"必要敌将击破"，都是需要玩家武将亲手做到的。这一点要尤其注意，因为强力护卫其攻击欲望和能力都很强，在看到把敌人抽得差不多的时候，请及时把护卫方针调为"防御"，不然护卫武将很可能就会将其击毙。

LV4武器是"UNIQUE"，也就是说各项数值等等都是固定的，不要指望有什么变数，就算对武器不满意，也只好去找LV3。

他　吕布　无双方天戟
常山之战/袁绍军

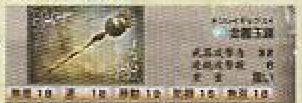


为什么要先说吕布？因为我是奉先fan啊。小强的攻击无论是从招式还是力度上来说都堪称豪爽、实用、霸道，非常合适当我们需要集中先练好的人物。

吕布，字奉先。他的C3连打是毫无疑问的主力技，而这次由于取消了自动锁定，攻击中可以自由转向，再配上阳玉，简直无耻到令人无话可说的地步。

具体方法就三个字：**千人斩**。理想的出兵据点是内城公孙瓒旁边的那个，我们可以在稍远处等敌兵一波波涌上来，不过这显得有点儿慢；更快的方法是——前提是附近要有我方的人，士兵也可。然后我们上前把敌据点兵长引出来，他很容易就会和我方其他人在远处缠斗起来——别担心，在很长的时间里，他们谁也打不死谁。这之后吕布就可以上前堵在进兵的地方杀个痛快了。

他　貂蝉　金丽玉锤
下邳之战/吕布军

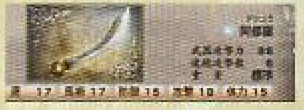


先说老公，再说老婆，很合理吧？

一开始要赶去**解救侯成和宋宪**。注意在解决围攻侯成的李典和夏侯渊时，不要拖太长时间。因为另一边的宋宪会很容易被于禁送上路，最好两边跑一跑来回照应一下。这之后就**把敌军将领全灭，引发曹操提前登场**，就可以贵重品发现了。

辛辛苦苦拿了一把LV4，居然重量是"重"？！KOEI的脑子简直秀逗了。

他　董卓　阿修罗
凉州之战/董卓军

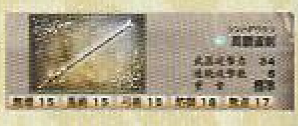


董卓董仲颖，这个三角关系中的最后一环……当然要放到一起说。

封锁地图上五个攻击/防御型据点后，再去做掉庞德和马超，就可以发现贵重品。注意虽然庞德和马超的击破没有先后顺序，但一定要在五个特殊据点被封锁后再打，否则无法成功。

庞令明和马孟起都是有斗气护身的，不过我们更要注意的是，不要让他们被附近我方同伴武将打死了……

他　袁绍　真霸道剑
官渡之战/袁绍军



袁绍袁本初，河北名门，四世三公，只可惜招式上的锋芒自2代后越来越黯淡……

一开始要阻止关羽斩颜良，当然了，不要指望用嘴来说服他，你要用刀子来证明力量。这之后杀掉刘延，使白马城陷落。干掉官渡城前的李典和曹丕——你说你发现贵重品了？不要激动，那个是冰玉。

然后跑去灭掉东阝，并封锁他旁边的那个据点，使延津城陷落。这之后再去打死位于官渡城另一侧的乐进，并封锁所有通往官渡城的攻击/防御据点（实际上这个过程中友军可能已经帮着封了一些）。

以上所有这些，其实也就是为了**确保攻城武器运输路线，完成对官渡城的包围**；这之前可能会有攻城武器被打坏，不用太担心。**只要官渡城一被破坏，贵重品就会出现在城墙上。**

他　张角　轰火神杖
黄巾之乱/黄巾军



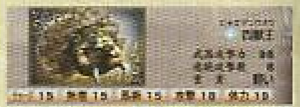
不要问我为什么把天公将军放在这个位置上说，他那糟糕的六方确实令人难以忍受，所以也正好早完事儿早拉倒。

分别到张梁和张宝的祭坛处祈祷（在祭坛上乱跑等一会儿就可以了，成功会有动画提示），**使孙坚军和曹操军被洗脑归顺我方**（这两个势力全员都会变为友军）。**然后赶紧去地图上方本阵附近击破公孙瓒，使张曼成的落石计策成功，五分钟以内完成上述步骤，就会有贵重品发现了**（我打的时候，这个过程中无友军败走）。

建议在此把HARD下唯一的一次宝贵中断用掉，因为张角这厮的最大问题不在于打出贵重品，而在于如何过关。

剩下的公孙瓒以及刘备援军，还有一些大众脸都会猛攻本阵，再加上只要我们一接近何进，胜利条件就会变为敌全灭，所以如何凭着天公将军那糟烂的三脚猫功夫杀出一条胜利之路，还是要靠一些运气的，好在他的无双还颇具杀伤力，打人就靠这个了。

他　孟获　百兽王
南中平定战/南蛮军



我只能说……这只猪……速度慢到爆啊。

说老实话，确切的条件我个人目前不是十分清楚，只能把一个尽量精简的流程

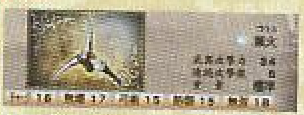
说一下。

开战后就灭掉突击本阵的雷铜及副将——或者我更应该说不要被他们灭了。三个敌将挨得好近，几乎会同时过来，会把孟获砍得哇哇乱叫。

很努力地打死他们后，沿里道上行，在毒沼那里干掉了黄汉升。这里我几乎又要壮烈，但护卫武将果然不是盖的，她数次依靠自己的魅力把老爷爷冻在冰里，我才艰难地干掉了他。

然后再到最上方击败月英——这里我很幸运地吃到两颗觉醒印，所以倒没出现什么险情——然后就贵重品发现了。整个过程中我没有封什么据点或者杀多余的副将，也没理会地图中央的火药壶事件，更没有阻止我军叛变，所以应该与这些事情都无关。**很有可能条件就是防卫本阵后击败月英。**

他 祝融　业火
南中侵攻战/南蛮军



比起她老公来，祝融要强力太多了，其charge技不乏广范围攻击，并且无双再次强化——敌人中招后直接气绝，不会被浮空，攻击力无疑得到了进一步提升。

基本条件就是，在不破坏孙权本阵下方的桥的前提下，击破敌援军甘宁和蒋钦（他们会在开战约17分钟后登场）。

以河为界，开战后可以把处于我们这边的敌将都打死，但不要去招惹桥边的陆逊，否则一旦打死他，桥很快就会断掉。清光敌军后就到地图左路等着，这期间士气颇高的友军应该会把陆逊和吕蒙做掉了。不必担心，只要我们不靠近那里，桥就不会断。

敌援军会出现在地图左部偏上，以祝融的招式和攻击不难取胜。

他 左慈　冥天照符
虎牢关之战/联合军



左慈，字元放，号称是三国时代的仙人，这次在系列初登场的造型……未免也太诡异了吧？

左慈的攻击要速度有速度，要范围有范围，要属性有属性，确实很强力，只是不太符合我的美学理念罢了……注意他的C1，按一下是火属性，连点两下则是冰属性。

条件就四个字：**击破吕布**。HARD下的吕小强有多疯狂，在这里就可以见识一下了。不过其实他的疯狂主要体现在攻击力上，AI倒不是很高。小强的C1不知是防御不能还是由于高速突进所以有打逆的判定，总之我没防住过，在他爆了无双觉醒后要特别小心，否则很容易被秒杀掉。

这里强烈推荐使用阳玉，然后用C3连制使其晕点，之后利用C6自带的火属性烧血，可能的话再接无双，攻击力很可观。但C6千万别直接用，出招硬直太大。

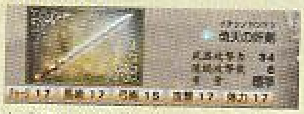
魏 甄姬　月妖日狂
合肥新城之战/魏军侧



甄姐姐的扮相这次比三代差了些，总觉得像个丫环……不过打出后几套服装还好……

全部武将击破？拆毁两台冲车？沿密道进军打倒吴国第一正太陆逊？哎，我说你又不是拿白草丸，费这么大劲干什么……**武器入手的条件极其简单，就是300人斩即可**。然后返回本阵，首先出现的是发现密道的动画，魏国这两口子果然不是好鸟，不过和战国无双信长那两口子相比还有差距，日本人就是变态……扯远了，不用理会密道的事情，继续往回跑，到曹丕身边就会出现甄姐姐吹笛子的动画。曹丕高兴了以后，自然是特别的爱给特别的你，贵重品献上。

魏 曹操　倚天之奸剑
下邳之战/魏军侧



曹孟德，人称奸雄，就是很厉害的坏人。但是遍观三国演义，除了杀吕伯奢一家，其实也没干过什么真的坏事……

想不到天下第一小强也有今天。郭嘉谏曰：此时不痛打落水狗，更待何时。曹操一惊：落水狗？！好计策！按照郭嘉指示前往水门的所在位置，路上的张辽必打，然后干掉高顺引发小强落水动画，之后贵重品出现。**要注意的就两点：一、乱七八糟的敌将一个都别碰；二、击破张辽和高顺**。总大将小强在体力降低到一定程度的时候居然逃跑了，可惜最后还是没跑成，被动画诈死掉了……

魏 张郃　朱雀虹
街亭之战/魏军侧



二代以来的第一人气"男"武将张隽乂（你不知道那个字读什么？乂，音同"义"，治理、安定之意），凭借其优雅與雅华丽的舞姿迷倒了一大批玩家。这次张姐姐的演出从头到尾，不可谓不卖力。你没见过？去玩张郃传吧。

山中无丞相，马谡称霸王。司马大怒：就凭你这么个大众脸也敢跟我叫板，跟你死磕！**先前往高翔军团所在地点打倒高翔，并且杀掉处点兵长封住处点，就会出现占领该山麓的动画。然后再前往王平军团所在地点，同样打倒王平封住处点占领山麓，就完成了"反马谡包围网"。之后静待马谡开始往蜀军本阵撤退，司马懿下令追杀马谡后再将其干掉，贵重品发现。注意一定要等到司马同学下令之后再动手，否则拿不到。**

魏 夏侯敦　灭麒麟牙
樊城之战/魏军侧



有关夏侯元让名字的典故，请参阅前文……

二爷云：想我关云长不知比庞德曹仁那些废物强了多少，什么仗我没打过……华佗刮骨疗毒，我跟他谈笑风生……可想不到我天下第一大武将也有今天。义子关平谏曰：先别扯别的，赶紧想辙，被人痛打落水狗就不好了。二爷也是一惊：落水狗？！好计策！东尼站在高岗上看着蜀军忙活，没说话拎着麒麟牙直接就去左上角把关平砍了，蜀军水计失败，贵重品发现！二爷很郁闷：为啥你能看破我的计策？东尼大笑：同样的招式是不能对圣斗士用两遍的！认栽吧！二爷想：坏了，这次没带嫂嫂……

所以条件就是：**开战后直接砍了关平，贵重品发现。**

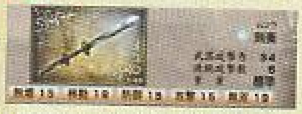
魏 庞德　惊天动地
定军山之战/魏军侧



之前呼声一直颇高的庞令明终于被光荣发掘了出来。居然有人说长得像徐锦江……

这把四级武器取得方法相当生猛（从武器名就看出来了）。**把除了大耳贼和黄老邪以外的蜀军所有军团消灭，副将杀不杀无所谓。然后靠近中央的天荡山，就会出现黄老邪发飚的动画。之后击破黄忠，贵重品发现。**

魏 曹丕　无奏
五丈原之战/魏军侧



早在三代刚发售的时候，曹子桓的一张原画就开始流传，两年后终于变成了现实。不过我估计设计人员可能是幻水fan，要不然曹家少爷怎么这么像幻水2的狂皇子卢卡……

这把武器算是比较难的一把，关键就在于钟会这个废物非常不禁打，他一挂掉投石事件就完不成了，武器也就浮云了。所以在开战后，要立刻往左边一路清过去，见处点封处点，见敌将杀敌将，保证钟会军团顺利通过上方我军处点，并完成投石车的设置。之后到地图右侧中间的处点把守备队长干掉以封锁补给路线——这步很重要，不然敌军补给源源不断士气涨得很快。

然后把冲在前面的几个蜀军军团做掉，伟大的蜀国思想家、军事家诸葛旋即星落五丈原香消玉殒一命呜呼。穷途末路的姜维只好在山头上摆了12个不完全版连弩（血极少，和白帝城那堆不是一个档次），**将地图中心地带的这12台连弩全部拆掉后，即贵重品发现。**

魏 张辽　黄龙钩镰刀
合肥之战/魏军侧



魏国也有个五虎上将，张文远当仁不让排名首位。有人会问：吴国呢？抱歉，吴国没有，因为他们的武将寿命平均偏短，评这个没有意义……

取得方法很简单，从中间出发一路打倒敌将，每杀掉三名敌将，吴军就会惊恐一次。**连续砍掉九名敌将之后，威震逍遥津的张辽就会大喊"还有谁！"之后贵重品出现在断掉的小师桥旁边**。注意在张辽杀人过程中要保证我方没有武将败走，所以上方的李典军团要适当援助一下。

等突到了孙权本阵，甘宁会出现奇袭我方本阵，且推进速度极快。懒得回去打他的话，就快速解决孙权吧，否则我方总大将很快就会告急。合肥之战，其实就是张辽和甘宁的杀人竞赛……

魏 司马懿　穷奇羽扇
陈仓之战/魏军侧



还是要骂司马仲达的这身新行头，改妖术师了，还没有三代的服装提气……

孔明既不明修栈道，也不暗度陈仓，反而派了一堆冲车井栏云梯直冲陈仓城下，有个搞发明的老婆就是不一样。司马高达心说：咸，你跟我玩狠的，我也再跟你废话了。翻身下马从陈仓城墙上飞身而下，直奔下方三个蜀军攻城兵器库，将其一一制压后贵重品发现。此时蜀军第一批攻城武器还没开到城下。司马高达大笑：古有关云长温酒斩华雄，今有我司马仲达秒杀兵器库。

需要注意的一点就是速度要快，**不要被蜀军的攻城兵器破坏城墙，只要在此前提下封锁地图下方三个据点，即可达成条件。**

魏 曹仁　风啸鹰翼
赤壁逃亡战/魏军侧

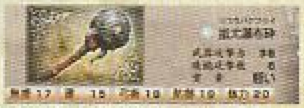


三代里面靠无双混饭吃的曹子孝今次练就了街霸3.3里面Remy的一手绝技：C3远距离秒杀敌将！真是士别三日当刮目相看。

在赤壁输了个精光的曹操狼狈出逃，被愤主刘备和孙权派人追杀。**这关一路保护曹操和其他军团前进，将除了关羽和刘备以外的所有吴蜀军团长击破，且我方不要有武将败走。这之后再干掉从下方赶来的孙权后，贵重品发现。**

注意一路上只杀军团长就够了，副将可以不用理，否则时间可能会不够——要保证是我们的曹子孝为曹操开道。如果是由于我们砍死敌将而曹操"进军再开"，那就OK；但反过来，如果是因为出现了援军并喊叫"丞相这边来"，曹操才继续进军的话，那就拿不到了。

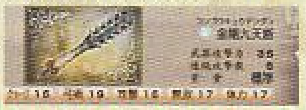
魏 许褚　蚩尤瀑布碎
潼关之战/魏军侧



许仲康人称虎痴，说好听了叫憨厚朴实，说不好听了就是傻。所以被人整蛊、占便宜之类的是家常便饭，好事赶不上，脏活累活绝对少不了他。为什么这么说，且看下文。

许褚的终极武器从来都不好拿，这次的四级武器再次验证了这个事实。有些人一个斗气武将都弹不着，许褚就得一次做掉俩。**将浑身闪着金光的马超和庞德打倒后贵重品发现**，击破顺序无所谓，实在不行还是躺在地上用无双浮吧。

魏 夏侯渊　金刚九天断
赤壁之战/魏军侧



五大三粗的夏侯渊非起个字叫妙才……

赤壁之战来回来去就这么几件破事：连环计、借东风和黄盖纵火，想拿武器也很简单，全都阻止了就成。连环计这一次是无法阻止的，所以一定要拿反骨仔庞统来出出气。将其击破后上左边河岸发现祭坛。此时**千万不要擅自击破猪哥，等曹丕少爷下了命令再将其KO**，为人处世就是这样，抢了上级的风头肯定没有好下场，拿不着武器还是轻的，杨修就是因为这个送了小命……之后在黄盖出航前将其击破，贵重品发现。

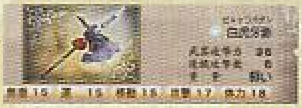
魏 典韦　真极牛头
宛城之战/魏军侧



典韦字什么？这个问题困扰我半天，查阅三国志，才知道叫典子满……这次典韦的C5非常强大，速度快范围广而且不会轻易因为受到攻击而被中断，实属居家旅行杀人灭口之必备招式。

这回的宛城恐怕不会再有人迷路了吧……**首先和曹操会合，保护良牙版的曹操从西门逃走。之后守在西门大门口阻截张绣派出来的工作兵，千万不要让任何一人突破，也不要离开，背靠着过不去的空气坚守一段时间后，贵重品就会出现。**入手后再防守一段时间，就可以过关。

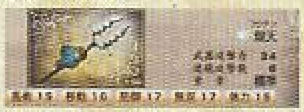
魏 徐晃　白虎牙断
长坂之战/魏军侧



魏国五虎上将之二就是这位徐公明了。这次公明同学的空中charge攻击很好玩，也很好用。

开战后砍砍武将占占据点什么的，但千万不要去动张飞。一段时间经过后关二爷蹦了出来，但我们要继续忍。**在脱出地点出现后（刘琦到来后）再将关羽张飞击破，贵重品就会出现在关羽军团的初始位置。**之后只要休教走脱了大耳贼就OK了——如果之前跑去占领了地图下方的中立据点，它就能在这时候牵制大耳一会儿，追上他并不难。忍耐是一种生活态度，这句话一点都没错。

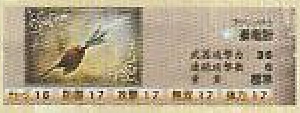
蜀 星彩　煌天
白帝城之战/蜀军侧



《三国志》里记载张飞的两个女儿都嫁给了刘禅，一个皇后一个妃子，也不知道星彩是哪一位……刘禅一定是长坂的时候被他老爸摔坏了，要不然怎么老得这么快……

开战后出门就请让星彩……挨打，没错，就是挨打，血黄了以后刘禅会说希望自己像关平一样勇猛，这样就不用让星彩MM出去抛头颅洒热血了。而等我们再进一步伤血后，刘禅实在坐不住了，冲出白帝城要和吴军玩命。星彩见状赶紧回去阻止，见到刘禅发生剧情之后带刘禅回白帝城，**任务一**完成。当然这个任务并不是非要在城门口发生，星彩伤血到一定程度就会有，但何必那么费劲折腾，就在城门口把阿斗堵回去就好了。一段时间后战场左下方会出现只有一丝血的义民兵，他们自然很快陷入苦战……冲过去和他们会合并帮助杀敌，待丧心病狂的马超也冲过来，就会成功救出义民兵，**任务二**完成。**以上两项条件都达到，贵重品发现。**

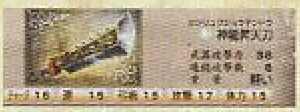
蜀 赵云　豪龙胆
成都之战/蜀军侧



血染征袍透甲红，当阳谁敢与争锋。古来征战扶危主，唯有常山赵子龙。

这武器的条件简单得很，就是要快——**五分钟内制压雒城并打开所有雒城城门**（别告诉我你不知道哪个是雒城……）。开战后先击破守在门口的雷铜打开东门，然后直奔西门打死刘循也可以，把其手下费观邓贤秒了再去杀刘循也可以，反正别忘了打死门兵长开西门。雒城制压！之后再去北门把门兵长做掉，雒城全门开，贵重品发现。后方追来的高沛和杨怀也就是几枪的事，不嫌麻烦就做了吧。搞定收工！

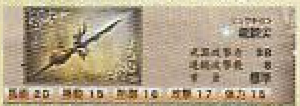
蜀 关平　神龙升天刀
赤壁逃亡战/联合军



以这次的扮相，关平实在应该改名叫克劳德·关……

一路上去慢慢清敌将，曹仁张辽贾诩曹彰曹洪东尼东尼的弟弟一个都别放走，但是曹操军团的副将荀攸和程昱不要打，**等到脱出地点荀彧军团出现后将其KO，贵重品发现**。荀攸和程昱被我方杂兵打了也没关系，关键是在荀彧那儿，放心砍吧。

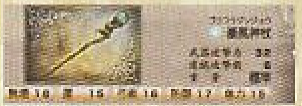
蜀 马超　龙骑尖
潼关之战/联合军



演义里曹操没打过几次败仗，宛城濮阳之类的地方纯粹是因为张绣吕布的阴谋诡计。真正凭实力和曹操正面冲突，并把孟德折腾得灰头土脸的，只有马孟起一人。

这武器的条件堪称无双历代终极武器获得扯淡之首——**在曹操成功过河之前将其从马上打下来**……这种无聊的条件也不知道是谁想出来的，觉得这样无聊的人可以试试以下的方法，你会切实感受到这把武器取得的设定有重大问题。开战后直接骑马北上，在曹操下令渡河击潼关之前跑过北门外的桥，就会引发曹操渡河残念事件。之后愿意沿上方一路杀过去也可，跑回潼关东门按部就班杀敌也可，反正曹操是不会再去渡河了。之后什么时候愿意什么时候去把他从马上打下来，贵重品发现。这样做的好处在于：一、韩遂不会叛变；二、龙骑尖必然获得（别说你玩的是Normal）。以前可没有这种情况……

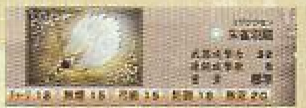
蜀 庞统　豪风神杖
南中平定战/蜀军侧



凤雏庞士元与卧龙诸葛齐名，却在落凤坡被张任暗算，实在令人不解。胡思乱想一下，会不会是猪哥嫉贤妒能，暗中授计……也许这才是真正的入西川二士争功呢。

开战之后直接向南封锁处点完成架桥事件，然后从里道退回地图上方，帮猪哥封锁他附近的攻击据点，以发生月英的虎战车事件。七擒孟获那是孔明该干的事，轮不着庞统，所以这之后请直接冲到藤甲兵船里，动画后**一边保护工作兵长，一边抽工夫把兀突骨灭掉，贵重品发现。**这关请善于利用南蛮车的里道，很方便的。如果不知道具体入口，玩满南蛮军就了解了。

蜀 诸葛亮　朱雀羽扇
天水之战/蜀军侧

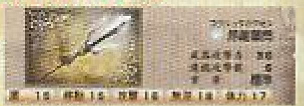


说了凤雏再说卧龙，诸葛孔明今次大幅强化，C4速度快了很多，无双性能也大幅改进，杀人于无形之间，使得猪哥成了今次数一数二的强人。

正所谓高处不胜寒，猪哥到了晚年实在是寂寞，帐下只有一干大众脸和一个活鬼一样的魏延，看了实在容易让人犯胃炎，着实不提气。这天在战场上碰上了敌万风流倜傥玉树临风的姜维，当即动心要将其活捉……

战斗开始后将除了姜维和敌方总大将以外的所有武将击破后，姜维会识破蜀军计策后撤，此时将其打倒阻止其返回天水城，贵重物品即可发现。

蜀 姜维　昂龙颚闪
天水之战/魏军侧

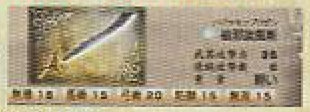


天水姜伯约文武双全，可惜一直没赶上好时候。孔明在的时候自己做不了主，孔明不在了蜀国只剩廖化王平之类的人物，实在郁闷……

请特别注意取得武器的势力是魏军侧，千万别跟蜀军那边瞎较劲。魏军人才济济，放眼望去长相都彼此各不相同，所以姜维这种新入职的员工待遇一般不高，养家糊口都有困难……那么开战以后什么都别干，消极怠工，愿意的话就拆几个塔楼破坏劳动工具，最后就到地图右上角去等着，等到形势越来越不利，马谡就

会开始逃亡，**随后右上角出现伏兵高翔，就在我们身边，砍之即贵重品发现。**

黄忠　破邪旋风斩
定军山之战/蜀军侧



黄汉升的弓箭这次算是彻底扬眉吐气了。黄忠弓+静炎火矢+阳玉+C1，无双四变成了射击游戏……

开战后先解决夏侯德制压天荡山，然后在黄老邪发难动画后直取张姐姐和夏侯渊，贵重物品发现……别急，这个是真乱舞书。**等曹操援军到来后，贵重物品再次发现，这次是破邪旋风斩了，**拿去爽吧。某些人可能觉得这样没挑战，那我推荐另一个流程，开战后直接走右方山路，做掉乐进、张姐姐和妙才兄，曹操援军到来后同样可以取得武器，但是本阵会因为夏侯德健在变得相对脆弱，好自为之吧。

魏延　双极灭星
陈仓之战/蜀军侧



其实诸哥出入祁山那么多回，只要有一次听了魏文长的建议，长安早就拿下了，司马再怎么好运气也是浮云……天命不可违啊。

诸葛孔明：胃炎你看那边有条小路，而且没敌人，你从那边悄悄摸进陈仓城，内外呼应将其一把拿下，别犹豫了，我智力比司马高达强，这么简单的任务让你赶上算是便宜你了。魏延：……（丞相对我还是不错啊）。走上山道后发现到处是伏兵，要命的是郝昭早被射死了。魏延：……（丞相你——）。没办法，回去要被村夫哭骂，弄不好落得个马谡的下场，只好继续前进。**进入陈仓城后，将火炮城墙上的三名守备兵长做掉，破坏守城兵器，然后快速解决曹仁打开陈仓城东门，一路前进到地图最左端的城门内侧，杀死最后一名守备兵长，陈仓城正门开门，然后贵重品发现。**魏延：……（丞相为什么不喜欢我呢？是因为我长得不好看么？不应该啊……）

张飞　破军蛇矛
长坂之战/蜀军侧



张飞字什么？张艺谋？拖出去斩了！记住，是张翼德。

开战后首先吓死桥头的杂兵曼明和夏侯杰。然后把随之而来的东尼和手下文聘秒杀，吃了阿斗的赵云会从曹军本阵抡着龙胆跑回来，他会一路去追刘皇叔——**在出现“赵云，归还”这四个字之前把夏侯恩干掉，贵重物品出现在当阳桥头。**注意尽量不要发生和赵云见面的事件。

关羽　黄龙偃月刀
樊城之战/蜀军侧

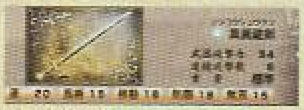


和美洲狼一样，没有了二代强势的无双增加量，关云长也就慢慢沦落成一个普通武将了……

开战之后一路向上，击破于禁的副将牛金和乐进，然后就躲进关平旁边的寨子里耗时间，时间一到，水计成功，贵重品就出现在樊城的右下方。

但进去拿武器前曹仁之前需要打死庞令明才能架桥，注意令明兄是带着斗气的，我们别真死在这了。

刘备　真黄龙剑
夷陵之战/蜀军侧



不知各位有没有觉得这次的孝景帝玄孙中山靖王刘玄德市侩了很多……织鞋贩履之辈果然成不了大气。

开战之后沿右方山路前进，沿途**首先碰到孙尚香**，小香香不忍谋杀亲夫，开始撤离。但是……被刘备从后背一刀拿下！大耳仰天长叹：宁教我负天下人，休教天下人负我。**之后将甘宁、凌统、陆逊击破，贵重品发现——条件就是击破以上四将**，顺序无所谓，和火计成功与否、我军有否败走也完全没有关系。不喜欢打斗气武将的话，击破孙尚香以后快速去打死陆逊，就会使吴军火计阴谋破产，甘宁和凌统身上也不“云山雾绕”了，好打很多。

月英　湖底苍月
五丈原之战/蜀军侧



这次所有武将的C5都做出了重大改动，有的人如典韦强到发指，有的人就非常难用，月英就是一个（星彩的？就别提了，从来没成功打到敌人一次……），好在月英的其它招式性能依旧良好，算是不过不失吧。

武器入手条件很简单，在邓艾从左方出现后立刻将其击破，不让他完成投石机设置的任务，就会发现贵重品。邓艾会一直跑，不和你主动战斗，千万别被他走掉。需要的话，可以切换小地图确认敌将的具体位置。



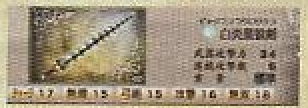
孙尚香　日月乾坤圈
南中侵攻战/吴军侧



你又想问为什么把小香香放到吴国的第一位写？——我不能同时是小香fan吗？不过事先大家要做好心理准备，小香的LV4可是“重”武器——实际上全部48把LV4中总共就四把重武器，其中三把在吴国……日月乾坤圈 南中侵攻战/吴军侧 开战后沿路干掉所有敌将（含副将），到达地图右下就会引发孟获军团“瞬移”到我方本阵附近，并派出工作兵企图拆桥——让他拆。

敌人拆桥成功后孙权就会被孤立，这时再返回本阵去引发孙权救出事件（孙权：小香你……这时候才来，故意的吧？）**然后敌将领全灭，贵重品就会出现了。**注意期间一共有两次伏兵——忙牙长（左上）和木鹿大王（右侧），以及三次援军——带来洞主（左下）、杨锋（右中），和兀突骨（左侧据点），这些都需要击破。

孙权　白炎皇狼剑
赤壁之战/联合军



既然先说了妹妹，那就从小到大开始数吧。孙权孙仲谋，我以前一直不明白为什么阿瞒会说“生个儿子要像他”，但仲谋同学在这一作的实力，让我开始认同这一点了。他的C5自带火属性，颇为实用，另外无双乱舞由于不浮空，打人也是极疼。

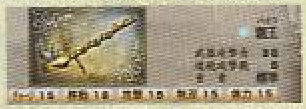
条件其实很简单，就是火计成功。不过实际操作起来有些麻烦：一开始要击破地图中部两处通路上的王朗和蔡瑁，使桥断掉，这样连环计就会成功。这之后请干掉旁边的夏侯渊，再向左击败陆上的扑克牌脸（看看张辽那张脸，再随便拿副扑克看看里面的J，还有什么好说的……），自此向下把祭坛附近的文聘和曹仪砍死——以上这些步骤都是为了保证放火的黄公覆以及作法的诸葛亮的安全。

接下来如果按照小说，那么只要等猪哥的东风和黄盖的火船就好了，可我个人玩的时候这二位没什么事，美洲狼却大叫苦战——他要是挂了火计一样失败。至

一次我没理他，结果他居然也就死给我看！所以到这里建议我们不要只是等候，跑去地图右上的位置把剩下的敌将也都清了吧，就是他们的兵在下面骚扰周瑜。

吴 孙策 霸王

孙策幻影战/孙策军



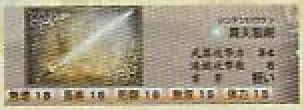
小霸王孙策，字伯符，确实是精明干练，只可惜死得太早了……这次他的C5非常实用，不仅自带火属性，而且前撞的过程中判定非常广，而且我不知道是敌人白痴还是什么原因，总之似乎防不住这一招。

这个地图就是反复地跟于吉打，之前的步骤跟我们平常的通关没什么区别，依次是：①单挑于吉一次；②其于四个方位出现四个分身，运气好的话第一次就选中正体打那么四个都会消失掉，不过就算打四次也没什么大碍；③分身会带着幻影兵出现，连续抽飞吧；④我们要砍满50个人；⑤同2的步骤；⑥于吉又变出了孙坚和大乔，二话不说痛下杀手；⑦最后一步了，于吉的分身又会接连出现，打死几只后分身还会强化，再打一会儿真正的于吉就会出现——而拿武器的条件就是：**在打倒正体之前，要击破其全部分身。**分身被全灭后会有信息提示的，随后贵重品发现。

正体的血量明显有两层，很好分辨。这里的关键是如果我们带了护卫武将的话，请在步骤7里将其调成防御（之前没关系），否则他/她替我们挂了假于吉就很郁闷了。

吴 孙坚 真天狼剑

汜水关之战/联合军

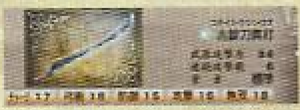


终于说到老爹了，嗯，孙文台……江东之虎，除此之外我好像就对他没什么印象了……

大家尽可以猜猜他跟左元放有什么关系，因为孙坚LV4的入手条件也正是——**挂掉汜水关前的吕布就可以了。**

吴 周瑜 古锭刀真打

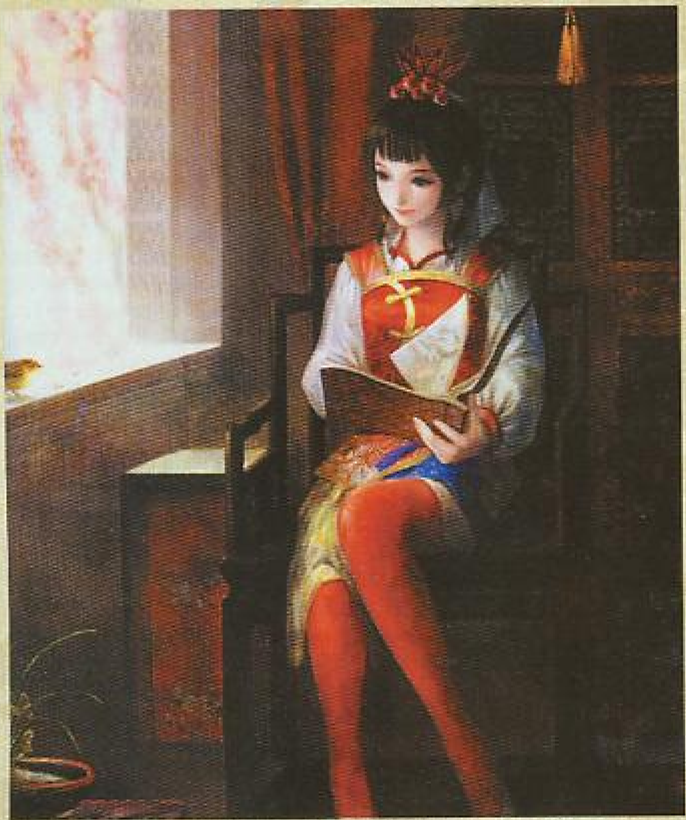
吴郡之战/吴军侧



美周郎周公瑾，遥想当年2代，他凭借着无耻的无双增加量是多么地意气风发，虽然现在实力有所下降，不过仍不失文武兼备之才。

条件就是，**在我方无人败走的前提下，击破严白虎以制压秣陵，击破王朗以制压会稽，随后即贵重品发现。**

这是个相当初期的关卡，凭着美周狼的功夫确实没什么好说的。



吴 小乔 乔佳丽

荆州之战/吴军侧



说完老公说老婆，这个习惯不错吧？唔，之前孙策的后面……我忘了好吗？

有了阳玉，小乔的C4实用度大增，而且她的无双转向变得容易得多，好用了不少。

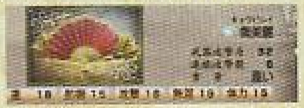
基本条件就是，在孙老爹未撤退的情况下，打开襄阳城的东门和正门（注意不是内城）就可以了。

我们固然可以一开始就去打人开门，但另一边的孙坚被黄祖挑衅后就会直接从西门追进去，他一进门就会中伏，然后撤退。所以除非我们有自信能够在这一点时间里打开两道门，否则的话还是开战后就赶到孙坚那边去先搞了黄祖，然后时间就很宽裕了——在敌援军到达前（开战7分钟后），击破吕公或门兵长以开东门，击破蒯良或蔡瑁以开正门。

这又是一把重武器……区区一把扇子居然会是"重"？！还有没有天理！

吴 大乔 乔美丽

夏口之战/吴军侧



那就赶紧把姐姐补上吧，大乔的Evolution九方攻击十分好用，同以前一样，基本是靠方块技吃饭的人。

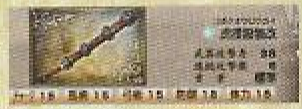
抢到地图中央区域击破文聘，阻止敌船出航，然后再击破蔡瑁和甘宁就可以了，贵重品就出现在蔡瑁初始位置附近。

另外凌统应该是不能战死的，好在他面对斗气甘宁也比较能撑，但我们可要注意甘宁的无双。由于身边一直有老公保驾护航，就多多与其配合吧，但千万别让老公把人打死了。

还是一把重武器……好在是最后一把了……

吴 太史慈 虎扑殴狼改

吴郡之战/联合军



什么都要穿插配合着来，现在就来说说一直以来的板凳队员：太史子义。对于他的招式，实在是没什么好说的，只能说，看来他要把板凳坐穿。

开局后直接去干掉周泰，然后就跑去地图右侧的寨子里等张英搞拔孙权并把他引进寨（孙权被引进来后会有信息提示），然后我们就瓮中捉鳖关门打狗，将仲谋同学毙于当场就可以了。

最后我们需要击败孙策过关，但他是斗气状态，此前最好搞个觉醒印什么的以求万全。

吴 黄盖 断海鞭

黄巾之乱/联合军

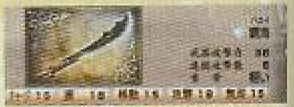


黄公覆一直以来基本也是不太受待见的人，所以就跟着太史慈一起说了。

具体条件就是，除了敌军在本阵城内的将领（也就是张角和管亥以及波才）其余敌将全灭（包括副将）。具体行动顺序什么的开战前打开"军团情报"自己统筹一下吧，建议先从右侧开始清，因为去到左边就会引发刘大耳军登场，他可是会帮倒忙的。

吴 甘宁 霸海

夏口之战/黄祖军

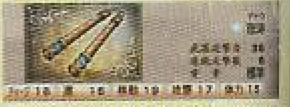


甘宁甘兴霸，在2代的时候凭着堪称BUG的无双技震慑江湖。从3代开始虽然C6的性能大幅改善，但无双却由于速度过快难于瞄准而导致实力颇有下降。进入4代……无双的速度更快了，虽然攻击力不低，但前提是也得能打到人啊……建议利用墙当"辅助线"，这样无双会好控制很多。

快速击破凌统和凌操（有说法是开战两分钟以内），就会贵重品发现。要点是虽然二者击破顺序实际不限，但如果你先挂了凌操，凌统就会因为老爸的死而斗气爆发，变得很难缠。所以我们要做的就是"白发人送黑发人"，绕过凌操先打死凌统，然后再回来欺负老爸——显然凌操对他儿子的感情不如凌统对他老爸的感情深。

吴 凌统 怒涛

合肥之战/吴军侧



既然又提到了凌统，那再不说他就有些不好意思了。作为系列新人，刚刚得了"瞼"的凌公绩实力确实不含糊，他的C4尤其强力，出招速度极快，而且还是360度攻击。但无双后的那套收招动作未免太猥琐了，实在是有些多余。

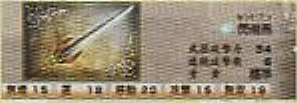
条件说起来很容易，快速击破张辽四次就可以了。不过这张扑克牌脸是打了兴奋剂的，每次出场都带着斗气，对于没怎么练过的凌统来说还是很有威胁的，从与张辽的战斗中你就可以知道什么叫连续爆气。

既然对方无耻，那我们也就可以更无耻：装备阳玉，然后在他身边不停地放C4，很快小兵就会被清光，文远也会被打个半残。然后再用老套路：C3踢晕，C6烧血。文远兄四次出现的位置分别是，地图中部偏右下的小断桥那里；地图正上方12点方向；地图左下的位置；以及左上方敌本阵右侧城墙的外面。



吴 陆逊 闪飞燕

白帝城之战/吴军侧



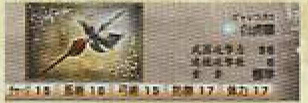
看完了凌统那张没睡醒的带着晦气的脸，总要来点儿舒服的吧。陆逊陆伯言，就我个人看来，其实招式既不能说范围广也不够快，确实是有些令人难受，看来果然那张脸是唯一令我舒服的地方。

开局后就在左下部分清武将吧，主要是用来等待马超在附近的突然出现（此前他本在地图偏右上的位置）。这次**马超出现后就请击败他**（注意他有斗气），**然后赶往地图上方的八阵图，在其中绕圈子一直绕到最中心部，破坏其中的金色神像，再砍死出现的守卫兵，就可以突破八阵图了。这之后砍死守在白帝城北门的姜伯约，即可贵重品发现。**

拿了武器后就冲进城去砍死阿斗吧，请一定尽快干掉他，不然原本处于南门的星彩就会以斗气状态冲过来救驾了——他们果然是有暧昧关系的！

吴 吕蒙 白虎颚

樊城之战/吴军侧



说完了陆伯言自然就该说说吴下阿蒙，吕子明手中明明那么长一根戟，却偏要死握着中间来用，真是见了死鬼。好在这次的C3连打还可以，算是主力技了。

通过抽他们来使得糜芳和傅士仁投降（真是犯贱），注意要一下一下的打，别打掉太多的血，更不能打死了。这二位投降后不能败走，需要一直坚持到左下方敌援军张飞的出现，这之后击破张飞就可以贵重品发现。

说是"坚持"，其实一路上多清清据点什么的就会发现，战局根本是一边倒向我方的形势。达成贵重品的条件并不难，不过关键在于要打死关羽过关——历史上二爷可就是挂在此处的，谁快死的时候不拼命啊。

吴 周泰 宵

夷陵之战/吴军侧



终于到最后了……沉默寡言的周幼平，依然是那么酷。可是这次的造型……我明白KOEI是想找到一些那种剑客的感觉，可这头巾怎么看怎么像店小二。幼平的主攻方式依然是无双。

先去制压从右路小桥过河下来后的补给据点，就可以把李严从敌本阵附近引开。随后我们就上去干掉架桥点附近的马超和廖化吧，这之后我们还可以跑去地图9点钟位置干掉赵云，然后差不多我军也就该架桥了，纵火男朱然自会过桥后直奔偏右下一些的目的地，火计成功后即贵重品发现，在八阵图里，进入后直行即可。这个过程如果我们行动得够快，转身还可以赶上在八阵图里没跑多远的刘皇叔，如果能截住大耳自然是最好了，就地干掉他过关，免得还要找路费一番周折。

□文/唯夜、Cocatrice 责/唯夜



你想开一家非常有创意能赚钱的电玩店吗？

2005年度最佳创业方案

《中国电玩创业策划方案》是阳光巴士智业机构推出的第一个创业策划方案，它在深入研究我国电玩市场经营现状和对PS PS2 GBA NGC DC X-BOX SS及周边精品经营的基础上，总结出大量的宝贵经验。该策划方案共18万字，上下两册。它将告诉您怎样选址，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和一手货源信息，并为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

本方案已帮助很多人成功开店赚钱，很多购买者已经给我们反馈回信息，现公布几个：

浙江小沈：我是一个铁杆玩家，对游戏一直非常着迷，看到游戏厅生意红火，就想自己也开一家。但是由于没有开店经验，不知怎样装修、布置、进货、管理，加上一手货源很难弄到，一直没敢动手。后来经朋友介绍，就买了套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天研究了一番，受益匪浅，现在我的店已开张一个多月啦，生意火爆，方案让我少走了很多弯路，真的是很感激阳光巴士。

福建小孙：我做电玩生意已经有好一端时间了，但生意一般看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观如早有这样的策划报告就好了。



你想开一家非常能赚钱的动漫精品专卖店吗？

2005年度最有前途创业方案

动漫市场的迅猛发展是许多人始料不及的。开一家经营动漫VCD DVD CD 漫画书及动漫周边精品的动漫专卖店成了当今中国市场的最佳选择。根据有关部门对京、沪、穗三市两千多名青少年进行的有关动漫消费状况的调查表明：仅三大城市，其每年由14~30岁的城市青少年所完成的动漫相关消费总额即可超过13亿元，与日用品中销量较大的洗发水大致相当，数额极为可观。据国家权威部门统计数据显示，去年国内动漫产业所带来的经济收益大约在300亿元左右，随着动漫文化熏陶下的新一代青少年的成长，今后动漫市场消费额将有望突破500亿大关。而美国、日本等动漫市场发达的国家每年早已在千亿元以上，据日本官方透露：日本漫画产业年纯利已突破６０００亿。

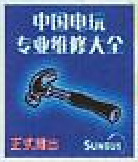
中国阳光巴士智业机构在该形势下推出以面对全国广大动漫精品零售商为主的《中国动漫精品专卖店策划方案》，旨在汇集目前动漫行业最好的生产商家信息与经营理念，同时本着实用、可操作性强的原则指导创业者尽快掘到第一桶金。

本方案考察国内外较大的生产商家及典型经营店铺数百家，总结出一套目前国内动漫精品店创业指导领域相对最为完整和高端的策划方案。方案分上下两册，共18万字，囊括了国内最为精细的动漫相关知识介绍、动漫市场分析、典型经营模式流程指导，告诉您怎样装修，怎样选址，经营方法，理念和技巧及完整的一手货源信息及进货目录表，专业、特色的装修图。另外，在本方案中还增加了国内城市规模与动漫店容纳度量性分析表以及一万多字的《实用动漫店管理手册》。

顾客反馈信息

河北丁峰：

我是动漫爱好者，卡通动漫一直伴我长大，工作后，枯燥的工作让我不断地有创业的冲动，听朋友介绍《中国动漫创业策划方案》后，我觉得开一家动漫店既能赚大钱又符合我的兴趣，于是我就买了一套，看了后觉得很好，几乎手把手教我开店，怎样装修，怎样选址，怎样经营等，尤其是进货渠道帮了很大的忙，我立刻上手，加上动漫产品利润可观，第一个月就赢利了，我真的高兴，对未来充满了无限的希望，在这里我感谢阳光巴士给我的支持和帮助。



15天

打造电玩维修高手

继成功推出《中国电玩创业策划方案》后，阳光巴士又全力为广大朋友奉献上该维修大全全彩页，一百多个维修实践案例，每一案例从故障现象、原理、解决办法等多个角度加以讲解，图文并茂，详细实用，解决PS、PS2维修过程中95%的问题，是您赢利和降低成本的最佳手段。凡购买该书的朋友，均可成为网上vip，享受长期咨询和交流服务。

•专家点评：綦勇先生

我从事无线电和电玩维修十多年，一直没有一套针对PS、PS2游戏机的专业维修大全，所有工作都得自己摸索。今天，阳光巴士智业机构让我针对这套书提提意见，我以激动的心情阅读了两遍，大有相见恨晚之感，这本书无线电专业知识比较扎实，而且图文并茂，浅显易懂，比较实用，其中的100多个案例覆盖了PS、PS2故障的绝大多数问题，每一个案例的现象，原因，解决办法都介绍的非常详细的确是一本好教材。即使是一个没有太多无线电基础的人，也能较快上手，本书还提供进货渠道，真是考虑全面，阳光巴士智业机构做的工作的确扎实有用。我向大家极力推荐这套教材。

•顾客反馈：李毅先生

我的电玩店维修和加盟这一直是一个较大的问题，我一直在关注阳光巴士的维修大全，花了480拿到这套教材，看后受用不少，在经营中立刻显效，按方案上的方法修好了几个以前的坏光头，全部读碟正常，仅这个就把买书的钱赚了回来，真是感谢阳光巴士智业机构！

郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

中国阳光巴士智业机构 Sunbus

中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn 电子邮箱：sunbus@vip.sina.com

中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市一环路北2段14号嘉兴综合楼3楼

中国阳光巴士智业机构广州部地址：广州市新基路26号

咨询及联系方式：028-83187436 83187438 86388589 013981716687 或者网上查询



ANOTHER CODE

アナザーコード

2つの記憶



"ANOTHER CODE 双重记忆"是一款冒险解谜类游戏。本作品利用到任天堂DS掌机上搭载的所有特殊机能，在展现主机硬件性能的同时，也为各位玩家带来很多前所未有的奇特的游戏感受！

NDS	本刊译名：ANOTHER CODE 双重记忆			
冒险解迷	任天堂	20052.24	5040日元	——
	卡带	日版	1人	全年龄

游戏的主人公、少女アシュレイ在自己十四岁生日的前一天收到了一份奇异的礼物—— 一封来自于早已"去世"的父亲リチャード的书信以及一个名叫DAS(怎么看怎么是NDS）的机器。在书信里，她的父亲称自己会在某地等待アシュレイ前往。为了弄清事情的真相，アシュレイ和抚养自己长大的姑姑ジェシカ一起乘船朝着信件中所提到的布拉德·爱德华岛进发了。

第一章 ディーとの出会い

在船上和ジェシカ对话，アシュレイ了解了更多有关于自己过去的经历。原来在很小的时候自己就被抱到姑姑ジェシカ家。也就从那时起，父亲失去了音信，所有人都认为リチャード已经死亡，而知道事情真相的只有アシュレイ的姑姑ジェシカ。



经过一段时间，船终于靠岸了。现在アシュレイ所处的就是血之爱德华岛。姑姑ジェシカ说要先去联系リチャード，让アシュレイ留在码头稍候。与老船长攀谈几句才知道，原来在这座现在看似无人的孤岛，曾经居住着富有的エドワード家族。然而这个家族在数十年前遭遇悲剧，所有人全部死去。从那之后，整个岛屿上接连发生怪异事件，到这里来的人也越来越少。

过了很久也不见ジェシカ回来，アシュレイ再也等不下去了，决定亲自深入岛屿寻找姑姑和父亲的下落。告别了老船长并结果几粒糖果后，アシュレイ向小岛内陆进发。没走多久就来到一座吊桥前，对面似乎传来了ジェシカ的声音，看来就是这边了。通过调查一旁的机关，アシュレイ成功放下了吊桥，继续进发！

一扇大铁门阻挡住了去路，无奈只好绕行。向右转，アシュレイ来到一处墓地。在这里，有几座墓碑，上面写着エドワード的字样，看来先前老船长所说的事情果然是真的。墓地尽头有一堵破败的砖墙，调查并自移开挡在上面石板后，出现了秘密的通路。

アシュレイ正要继续向前，不可思议的事情发生了……一个男孩的灵魂出现在アシュレイ的面前，好在他不仅没有敌意，看上去对アシュレイ还很友好。通过沟通アシュレイ对这个名叫ディー的男孩有了初步的了解。ディー正是原先居住在这里的エドワード家族中的一员，因为失去了记忆而无法"升天"。在了解了アシュレイ是来这里寻找父亲之后，ディー表示愿意帮助她，アシュレイ也找不到拒绝的理由，也答应帮助ディー找回失去的记忆。

走过墓地，继续沿路向前，アシュレイ来到一处空场。先调查左手边的机器，上面有一处铭牌被厚厚的泥土遮挡无法看清上面的字。之后再调查右侧的工具箱，得到铁刷子，使用他就可以刷去之前覆盖在机器铭牌上的泥土。字迹终于显露出来，原来这是一处矿山，同样归エドワード家族所有。记住铭牌上的图案，之后有用。拿起机器旁工具箱内的齿轮就可以离开这里了。

原路返回，穿过墓地再一次来到大铁门前。调查门边的装置后使用齿轮，并且按照刚才铭牌上的图案拨动相应的按钮，就可以解除机关开启大门。进入后，アシュレイ在甬道旁的一个小房屋门前拾到姑姑ジェシカ的眼镜后进入房间内调查。从地板上的白色制服口袋中取得多年前拍摄的母亲サヨコ与アシュレイ的合影。调查桌上的皮包，从中取得论文。再调查旁边的书本，得到DAS用数据卡。

从屋子里出来，来到一扇大门前，神秘男孩ディー再次现身。与其对话，ディー的记忆进一步恢复。怎样才能打开这个大门呢？通过观察，アシュレイ发现，在大门左右两侧各有一个人手形状的装饰物，而且右手边的装饰物上少了一个球体。再次进入之前的那个房间，从木箱中获得铁球（大的拿不动，拿小的），将铁球放到"右手"之上，大门就可以打开了。

●第一章アシュレイ推理模式

问题	选项
1.最初にパパを探しにいったのは……	アシュレイ
	船长
	ジェシカ（正解）
2.この島に住んでいた一家は……	エドワード（正解）
	ロビンズ
3.思い出したことがあった。それは……	ディーという名前
	胸に浮かんだ模样
	お父さんのこと（正解）
4.そして、その時のかばんの中に入っていたものは……	ママの写真
	鉄の玉
	金属ブラシ
	【アナザー】の论文の表纸（正解）

第二章 ローレンスの屋敷

アシュレイ和ディー一起进入屋内。首先来到大厅，正对面的门紧锁，只有通过密码才能开启。先来到屋子的两侧，分别为墙壁上鲜鸟的画像拍照。之后从屋子中间的雕像处获得提示，利用DAS的相片重叠技术依照雕像样式移动照片，这样就可以获得开启大门密码锁的密码（4851）。成功开启大门后进入，来到走廊。

走廊内有四扇房门，一开始的那两扇还无法开启，只好向里面走。突然，ディー说他看到走廊尽头有一个人，跑过去一看才发现原来只是一张肖像画（他的眼神实在是……）。画像上的人叫做ローレンス エドワード，是ディー的曾祖父，这幅画像帮助他恢复了片许的记忆。突然从附近传来几声钢琴的声响，在ディー的提示之下，アシュレイ来到位于走廊尽头左侧的音乐室进行调查。



首先调查进门右手边的矮柜，得到DAS CARD 302。之后又在地面上拾起论文的其他几页。这间房屋内果然有一架钢琴，可是却没有看到任何人的踪影。究竟刚才是什么人弹奏的钢琴呢？而钢琴后面那幅画像中的人物是谁，ディー也记不起来，不过他却为アシュレイ提供了一条很重要的信息：在钢琴上弹奏特殊的曲子就会开启一道暗门。至于是何曲目、暗门在哪里、又通向何处，这一切还不得而知。上方的书架里散放着基本白书皮的书，但是似乎还缺少基本。其他就没有什么可调查的地方了。

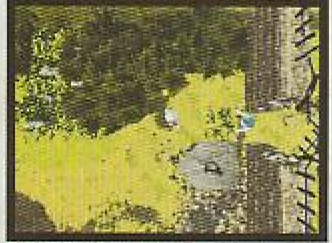
暂时离开音乐室，进入对面的书事室。在正对房门的书桌上得到DAS CARD 002，右侧抽屉里还有另一张DAS CARD 901。卡里面记录着来自アシュレイ父亲的信息："アシュレイ，另

想快点见到你，告诉你关于你妈妈和ANOTHER的事情，我在房间里等着你……”。顺手拿起笔记本上的铅笔，试着在纸上画了两笔，上面好像显现出某种字样。或许是アシュレイ手劲太大或者铅笔质量太差，没用两下笔芯就断掉了。找点什么代替好呢？聪明的アシュレイ从壁炉里得到木炭，利用它就可以完整地显示出纸上的字样："BILL WILL COME"。搜索一旁的书架，得到白书皮印有"Y"字样的书，之后来到房间的二楼。

这里有三个大柜子，依次调查可以得到レナード手记、相册、执事手记、エドワード家谱（推荐照相记录）。有了家谱图，音乐室中白皮书的谜题就很好解决了。另外在第三个柜子中完成"华容道"的游戏，得到一枚银币，备用。

离开执事室，走出走廊，再次返回大厅。来到位于房间中央的雕塑处，使用银币，得到双叶钥匙。再次返回走廊，用这把钥匙就可以打开右侧第一个房间的大门，进入"金鸟的房间"。这个房间里有用的道具共有两件：1.在书架上得到另外一本印有E字样的白皮书。2.从右上方的楼梯上去，调查柜子中的高脚杯，从其中一个里面得到"2つめの双叶の键"。两样道具到手后出房间，来到对面房门前。先后使用手里的两把钥匙都打不开房门，紧接着会进入"钥匙组合"的画面，适当转动、拼接，成功的话钥匙会自己调整方向。点住钥匙上沿顺时针转动一周就可以打开房门了。





进入"银鸟的房间"后，アシュレイ照例进行"搜查"。同样在书架上能够找到一本印有N字样的白皮书。来到房间下方的地毯处，ディー一下子想起了过去在这里发生的一幕：父亲被一个身穿黑色外套的男子射杀，之后，那名男子发现了藏在一边的ディー，ディー拼命逃出了房间……アシュレイ走上房间左上方的楼梯，在书桌上发现了几张撕碎的带有文字的纸片。将他们重新拼凑在一起之后，发现这原来是一段日记："……哥哥身体上的伤已经被治愈，然而他心灵上的伤口却依然没有愈合……"这到底指的是什么呢？

拿着收集到手的几册白皮书，アシュレイ和ディー再次回到音乐室。在书架旁，依照之前得到的家谱的提示，按"H-E-N-R-Y-T-H-O-M-A-S"的顺序将白皮书重新摆放好。现在白皮书书脊上星座的图案就是一幅乐谱，来到钢琴处，依照它演奏乐曲，就可以开启书架后的暗门了。

●第二章 アシュレイ推理模式

问题	选项
1.あの鸟の雕刻に隠されていた双叶の键は……	执事室の键
	银の鸟の间の键
	金の鸟の间の键（正解）
2.ふたつの部屋の名前は【金の鸟の间】と……	音乐室
	银の鸟の间（正解）
	执事室
3.そのメッセージにあった名前は……	ウェルズ
	リチャード
	ビル（正解）
4.それは、Yのマークの本とNのマークの本とそして……	Rのマークの本
	Hのマークの本
	Eのマークの本（正解）

第三章 フラニーの思い出

音乐室的暗门背后依然是一条走廊，进入右边第一个房间。这里是一间绘画室，在一幅女孩子肖像画前，ディー似乎又回忆起了一些什么。原来，画中的这个女孩子就是之前他曾和アシュレイ提到过的フラニー，ヘンリー的女儿。从他谈及フラニー时的神色，アシュレイ似乎感觉到这个女孩子对于ディー来说好像具有某种特殊的意义。同样在这个房间的另一张桌子上，アシュレイ还看到了自己父亲所绘的关于自己的图画以及另一张DAS CARD，里面依旧存储着リチャード留下的一段信息："……アシュレイ，我在研究室等你……"。

走出绘画室，进入对面ヘンリー夫妻的房间。在房间左下方的橱柜上找到一张DAS CARD 904。在旁边的茶几上虽然摆着一个绿色玻璃瓶，而且里面似乎有什么东西，但是アシュレイ却没有足够的力气将它打开，只好作罢。调查ヘンリー夫妻的床铺，アシュレイ发现在床头柜上摆着一排样子怪怪的小人偶，仔细观察后发现这其实是一个八音盒，而且很明显的人偶少了一个。アシュレイ立刻想到，之前似乎在哪里见过类似的东西。于是返回金鸟的房间，在右下方的书桌上果然找到了一个相同类型的抱着太鼓的人偶。拿着它再次来到ヘンリー夫妻的房间，将其和其余几个人偶放在一起，正合适（不合适就怪了）。然而此时因为没有合适的钥匙无法为八音盒上弦，所以无法让它正确地发出声音。





暂时离开ヘンリー夫妻的房间，沿走廊继续向前，进入右边的フラニー的房间。在书桌上有一本画册，里面是フラニー画的一些板画，其中有一张是未完成的。アシュレイ旁边梯形书柜下方的箱子里找到了两个印章，试试能不能利用它们将板画完成。在这里，的确要赞一下任天堂制作游戏的创意以及DS独特的机能了，完成板画的方法是这样的：DS上方屏幕代表印章，下方触摸屏代表纸张。我们真的需要像盖章一样，将DS合上，上方屏幕中的图案就会印到下面屏幕中了。反复两次，板画就可以完成了！这样的解谜方法也只有在DS上才能见到。接下去前往这条走廊的第四个房间——ヘンリー的书斋。在这里值得注意的有以下几点：1.壁炉上方的天使图画；2.茶几上的镜框；3.屋子里面大书柜上方的字母。以上这几处先拍下照片备用。



回到绘画室，调查房间左上方的道具箱得到铁锤。带着铁锤返回ヘンリー夫妻的房间，使用并敲碎茶几上的绿色玻璃瓶，取出装在里面的信件。アシュレイ阅读之后才了解，原来这是一封由フラニー的母亲写给ヘンリー的告别书。除了这封信，アシュレイ还得到了一把金鸟的钥匙。

再次回到ヘンリー的书斋破解谜题。现在困扰アシュレイ的谜题就是放在茶几上的那个镜框，其两侧各有一张奇异的图片，乍一看实在是不知所云。到底要怎样才能破解呢？其实那个镜框本身就是这个谜题的答案，试试将你的DS主机折叠至和镜框一样的形状，目光集中在下方触摸屏上，看到什么了？上方屏幕中的图案倒映在下方屏幕里，与触摸屏中原本就有的图案组合在一起，形成了"虚实结合"的"F3"字样。而这个"F3"字样，则代表了下一步行动所需要道具的位置。怎能想到竟然能将游戏本身与主机结构统一在一起，实在是太神奇了！

アシュレイ来到那占据一面墙的书柜，在编号为F的柜子最下层发现一本比较与众不同的较厚的书（"F"代表书柜编号，"3"代表从上至下的第三层）。打开来看，果然找到一把给发条上弦用的钥匙。

アシュレイ想到位于ヘンリー夫妻房间中有一个八音盒，于是拿着刚刚得到的钥匙前往一试。可惜事情似乎并没有这么简单，八音盒还是不出声。原来只有正确地开启人偶下方的按钮才可以。而答案就是ヘンリー的书斋里壁炉上方的天使图画。依照图中天使所持乐器的种类按动手持相应乐器人偶下方的按钮就可以让八音盒正确运转。如实操作之后来到ヘンリー的书斋，此时这里的壁炉已经移开，一间隐蔽的密室出现了。进入后，分别能够在木箱和一个被布遮盖的箱子中取得火柴以及一个棒球。在屋子最里面上方的架子上，有一个箱子，可以アシュレイ无法用手直接够到。此时手中的棒球就可以派上用处，使用它可以把箱子一点一点敲下来。终于成功了，打开箱子一看，里面竟然是一只鞋。原来它是属于ディー的，至少曾经是。这只鞋子的出现，又帮助ディー找回一点失去的记忆。这里的谜题已经都被解开，アシュレイ和ディー来到走廊尽头，使用火柴，按照在密室木箱上看到的照片所示点燃相应的蜡烛就可以开启另一扇暗门。

●第二章 アシュレイ推理模式

问题	选项
1.そのフラニーのスケッチを描いたのは……	ヘンリー（正解）
	リチャード
	トーマス
2.そしてそこに描かれていたのは……	サヨコ
	ジェシカ
	アシュレイ（正解）
	マリー
3.隠し部屋のトランクの中から見つかったものは……	野球のボール
	古い2枚の写真
	片方だけの靴（正解）
	マッチ

第四章 パパとの再会



通过了暗门，アシュレイ和ディー来到一间宽敞的餐厅，除了能在上方的壁炉内拣到另外几页论文之外，在餐桌上还放有一张古旧的报纸。在最醒目的位置印着当年アシュレイ母亲遇害的消息。报纸上面还提到说アシュレイ的父亲是命案现场的第一目击者，因而他作为凶手的嫌疑也最大。这条新闻显然勾起了アシュレイ痛苦的回忆，她甚至开始怀疑自己现在所做的一切是否真的有意义。在アシュレイ困惑的时候，是ディー的一番真挚的话语再次给予了她勇气，ディー以自己的经历告诉她，只有永远看不到真实才是最可怕的。アシュレイ决定，无论结果怎样，她也一定要找到属于自己的真实！整理好心情，二人继续开始了冒险的旅程。

从右侧的房门离开餐厅，二人来到了谈话室。寻着噪音，他们找到放在吧台上的一架老式收音机，调查后调节左右两个旋钮至合适的位置（左旋钮红色标志指向左上方，右旋钮红色标志指向正下方）就可以消除杂音。取而代之的是一首旋律优美的曲子，按照ディー的回忆，这首曲子名叫"苍月的奇迹"，是他父亲曾经最为喜爱的一支。



就在此时，一名男子突然出现在アシュレイ和ディー面前，更不可思议的是，他竟然称自己就是アシュレイ的父亲。然而アシュレイ对这突如其来的一切抱有一定的怀疑。谈及母亲以及"ANOTHER"的事情，男子的回答支支吾吾、模棱两可。此外，这个"リチャード"没有感到ディー的存在，而他身上还有让アシュレイ非常在意的香烟的味道。他到底是谁？他真的就是アシュレイ的父亲么？男子离开后，アシュレイ从茶几上拿起一个刻有"B.E"字样的打火机走出房间来到走廊。

左转穿过楼道，二人来到厨房的门口。对面墙上挂着一副图画，照下来备用。进屋右转，在"食器棚"下面的抽屉里得到DAS CARD 905。并且发现旁边烤炉内有一把生锈的刀（调查过厨房另一侧被绳子绑住的门把手后可以得到）、桌台上有一条染血的手绢。利用刀可以切断绳索，之后就可以开门进入、来到仓库内。

在这里，アシュレイ终于见到了姑姑ジェシカ。她自称被一个叫ビル的人注射了麻醉药，目前ジェシカ的意志还不是十分清楚，她要求アシュレイ尽快找到父亲リチャード，并告知他"ビル"已经来了，而且他的目的一定是要夺取アシュレイ父亲的研究成果——记忆机器"ANOTHER"。虽然还不能完全搞明白这究竟是怎么一回事，但アシュレイ能够意识到事情的紧急与严重性。行动前不要忘记调查一下ジェシカ身后的那幅画（利用MIC吹掉上面的尘土后拍照备用），它是之后开启密码锁的重要线索之一。

原路返回来到走廊的另一端，这里有一扇密码门。而密码可以通过合成先前拍摄的两张图像来获得（2369）。

●第四章 アシュレイ推理模式

问题	选项
1.その食堂の暖炉で見つけたものは……	肖像画
	アナザー论文（正解）
	テディベア
2.そして、その新聞に书かれていたママ杀害の容疑者の名前は……	ディー
	リチャード（正解）
	ビル
	ジェシカ
3.パパはこう答えた	私は……
	サヨコを杀した
	サヨコを杀していない（正解）
4.仓库のドアを开けるために使ったものは……	ラジオ
	サビたナイフ（正解）
	入り江の绘
5.谁かジェシカ……	リチャード
	ディー
	ビル（正解）

第五章 セカンドアナザー

アシュレイ和ディー来到另一条走廊，顺势前行，却发现尽头的那扇门是紧锁着的。不过右手边中间的屋子倒是可以进去。这里是エドワード家族的长辈，ローレンス的房屋。アシュレイ发现书桌上有一个带有金鸟标记的上锁的抽屉，正好可以利用之前在ヘンリー夫妻的房间中得到的钥匙打开。

抽屉里面装有一本ローレンス所写的日记，上面记述着他对自己两个孙子——ヘンリー和トーマス的回忆。他们都是第二次世界大战的牺牲品，ヘンリー在战争中失去了原本可以挥动画笔进行艺术创作的右手，而トーマス则从那之后便不再相信任何人。エドワード一家的遭遇真是让人感叹啊。


わたしに届いた差出人不明の小包み

在旁边的茶几上，アシュレイ发现了一个可以转动的圆形装置，ディー告诉她这个装置叫做"ゾーイトロープ"。

由于缺少一张装在其中的画纸，所以目前还无法使用它。

在外间屋子的壁炉上方有一张肖像画，画中的三个人帮助ディー找回了更多的记忆。坐在中间的老人就是ディー的曾祖父ローレンス；站在他右边的身穿黑色上衣并且失去了右臂的男子很显然就是ヘンリー了；而ローレンス左边的白衣男子正是ディー的父亲。ディー还记起来，正是父亲在曾祖父临终前带他来到这间屋子。而从ディー的回忆中，我们还可以了解到他的真名叫做"ダニエル エドワード"。

在壁炉右侧的书架中，アシュレイ还找到了一块记录有更多关于エドワード家族过去历史信息的DAS CARD 906。了解的东西越来越多，这是否就意味着距离真实也越来越近呢？

本间房屋中还可以调查的地方有：ローレンス床榻的两侧各有一幅树木的绘画，而在床头柜的抽屉里，アシュレイ还可以找到一封遗书。

接下去，就该进一步探查那个旋转ゾーイトロープ装置的秘密了。既然已经知道里面缺少的道具是一张画纸，アシュレイ很快就想到了绘画室。一路回到绘画室，调查屋子上方的道具箱，在里面取得一个纸卷后再次返回ローレンス的房屋。来到ゾーイトロープ装置前使用刚刚拿到的纸卷，使用触摸笔转动它后就能够在DS上方屏幕中看到一只小鸟在树枝间飞行、落下的动画。记住小鸟VE足枝头的顺序，来到ローレンス的床榻前，按照这一顺序触摸左侧的绘画，正确的话就能够开启暗门。

进入房间，アシュレイ发现地上倒着一个金发中年男子，难道这个人就是袭击ジェシカ的ビル？小心将他唤醒，那个人戴上眼镜，望着眼前的アシュレイ，塔





住了。而アシュレイ也觉得似乎在某时某地见过他。想起来了！他不就是当年怀抱临终时的母亲的那个男人么？这样说来，难道眼前的这个男人就是……アシュレイ不自主地大声发问："你为什么要杀死妈妈！？"对于这个问题，同样自称叫做リチャード的这个男子并没有立刻做出明确的回答。アシュレイ的脑子里一片混乱……

离开密室，走出ローレンス的房屋，此时走廊尽头的大门已经被打开。来到研究室门前，密码锁的开启方式如下：调查键盘上方的玻璃窗，アシュレイ会说上面似乎有数字的印记。此时对着DS的MIC吹气，上方屏幕中就会出现两行数字，这就是密码了（5819831220）。

进入研究室，调查书架，可以得到DAS CARD 907，并且为照片拍照备用。再向前走，在左侧的档案保存柜中取得另几页论文。调查档案保管柜上方可以获得DAS CARD 907。

来到房间的尽头，调查桌上的电脑，从中可以了解到很多有关于"ANOTHER"研究项目的事宜。再点选显示器旁边的照片，调查サヨコ后，会从相框下方弹出一张白色的DAS卡片，收起。回到房间入口，调查柜子上的TEDDY BEAR，在它背后找到另外一张红色的DAS卡片。道具取得完毕后就可以从电脑桌旁边的门进入了。

走到尽头调查左手边的装置，按照白色和红色两张DAS卡中内容的提示，输入密码：ASH853LEYSAY819OKO就可以开启通往"ANOTHER"装置的所在地。此时的アシュレイ已经知道，站在眼前的这个人就是自己的父亲。对于以往的经历以及アシュレイ的过去，リチャード抱有深深的歉疚。然而更糟糕的是，他甚至无法确认自己头脑中的记忆是否属实。或许这才是他让アシュレイ来到这里的真正原因——帮助自己找回真实的记忆。经历了一番思考，アシュレイ决定帮助父亲考察其记忆的真实性。无论结果如何，无论母亲是否真的丧命于父亲之手，母女二人都将勇敢面对。分别先后使用白色、红色DAS CARD，两次重现リチャード的记忆。经过对比终于得知，リチャード头脑中亲手杀死サヨコ的记忆是伪造的，也就是说，凶手另有其人。リチャード如释重负，多年来一直困扰自己的心结终于被打开，分别多年的父女二人再次真切地拥抱在一起……

●第五章 アシュレイ推理模式

问题	选项
1.ローレンスの日記と遺言状、それと……	二人の子供の肖像画
	3人の男の肖像画（正解）
	ピアノを前にした男の肖像画
2.そこに倒れたいたのは……	ビル
	リチャード（正解）
	ジェシカ
	ヘンリー
3.ヘンリーの最后の手纸があった。その手纸の宛て先は……	ダニエル
	フラニー（正解）
	マリー
4.スピーカーから聞こえてきたのは……	ジェシカの声
	パパの声
	ビルの声（正解）

第六章 右手の记忆

アシュレイ、リチャード还有ディー三人走下环状阶梯，来到洞窟前。这里原来曾是归エドワード家族所有的矿坑。顺着长长的矿道，三人一直向里面行走，在一处吊桥前看到了ビル。ビル曾经是和リチャード共同参与"ANOTHER"开发研制工作的伙伴，如今却为了私自的利益以枪直指リチャード。ビル一口咬定リチャード就是杀害サヨコ的真凶，而アシュレイ也一直在被他欺骗和利用。在危机时刻，アシュレイ请求ビル给她时间，依靠残留在自己大脑中的记忆的碎片重新整合并还原发生在11年前的惨剧，找出真正杀害サヨコ的凶手。在ビル的引导之下，アシュレイ开始了痛苦的回忆。ビル会给アシュレイ提出若干问题，每个问题都有几个不同的选项，具体答案如下：





问题1	パパが帰ってきた
	誰かがはいってきた（正解）
	ママが出かけた
问题2	パパに电话をした
	わたしをクロゼットに隠した（正解）
问题3	大きな物音がした
	パパの声がした
	ママの声がした（正解）
问题4	アナザーは渡さない（正解）
	命を助けて
问题5	銃の音がした（正解）
	足音が聞こえた
	叫び声が聞こえた
问题6	パパの顔
	ビルの顔（正解）



推论结束了，アシュレイ终于回忆起，杀害自己母亲的凶手正是ビル。此时的ビル也不再掩饰，道出了事情的真相。原来，アシュレイ的母亲サヨコ和ビル才是真正的伙伴，他们试图将"ANOTHER"用于其他用途。真正被蒙在鼓里的实际上只有リチャード一人。可是在事情的最后，サヨコ改变了主意，想要与ビル决裂。为了拿回研究资料，ビル杀死了她。正所谓善恶终有报，ビル坠下了悬崖，为自己在11年前犯下的罪恶得到了应有的惩罚。





终章 苍い月の奇迹

众人站在海边，仰望挂在天空中明亮美丽的月亮，"美月，就是你名字中的ミズキ，那是你母亲为你起的——"リチャード对アシュレイ说道。一切都已经结束，アシュレイ也将度过她13岁的最后一天。今后她也会长成大人，然而在这一天中所经历的一切，将永远铭刻在她的心中……

终于结束了第一次在"双重记忆"之中的冒险之旅，回首这款游戏的攻略过程，确实颇有感受。首先，我不得不佩服"双重记忆"开发小组的创意，整个作品中有着许许多多的亮点，与DS上最早期推出的一些作品相比，"双重记忆"无论是在画面、音乐等表层方面，还是游戏系统、整体构架等诸多深层次要素上都向前迈进了一大步。特别要提到的一点是，游戏中很多谜题的解决方法确实可以说是前所未见的，最具有代表性的就是"模画"以及"相框"这两个了。通过这两个谜题的设计，我们可以充分感受到开发小组无比的创造性以及对DS主机硬件特性的深刻理解。说了这么多优点，对于不足也要提几句。或许是由于卡带容量所限，"双重记忆"的流程显得有些短，客观的说，本作在剧情方面并没有太多出彩的地方，不过对于一部掌机游戏来说已经足够了。另外，在游戏过程中，某些调查必须按顺序进行，这样多少会给玩家带来一些不便。

总而言之，"双重记忆"绝对够的上"大作"的水准，它在给我们带来美好游戏感受的同时，也让玩家对DS的未来充满了信心。 □文责/市塔



红忍 血河之舞





古语云："色字头上一把刀"，此言果然不虚，本作的主题就是色诱与暗杀，女主角红最大的武器不是忍术，而是她的天生丽质与曼妙身材，看着色迷迷的敌兵被红毫不留情地瞬杀时，各位有没有感到一丝同情呢？谁不是中了红的美人计才买了这款游戏呢？

PS2 动作游戏	本刊译名：红忍 血河之舞		
VUG	2005.3.3	7140日元	129KB
DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

□文/黑天使　责/龙马

忍法 基本操作の章

左摇杆	移动、选择物品
右摇杆	控制视点
L1	防御
L2	蹲下、贴墙
R1	锁定
R2	主观视点
□	攻击
X	跳跃
○	使用道具
△	使用道具
START	暂停
SELECT	打开道具栏

忍法 忍者修行の章

本作的操作方式比较复杂，只有掌握了各种动作的要领与用法才能解开众多谜题，顺利地完成任务，这些都需要玩家对于忍者的招式相当熟悉，因此推荐大家在正式进入游戏之前先进入"锻炼"模式，熟悉一下游戏中的各项基本操作。在锻炼模式中进行修炼的方法是这样的：每一处锻炼场前都会立着刻有场序数字的标志牌，要先按□阅读标志牌的内容，出现"开始"字样后再进行训练才有效，不然的话就算完成训练也不会计算成绩，需要注意的是，如果中途失败的话，就要回去重新阅读该训练场的标志牌，下面为大家介绍一下各训练场的内容：



【锻炼1】忍步



作为忍者，生于黑暗，死于黑暗，执行任务也要以黑暗为掩护，但同时也要注意不要因为发出声音而被敌人发觉，这时就要使用忍步，悄无声息地接近敌人给予致命一击。忍步的使用方法与通常移动类似，都是使用左模拟摇杆来实现的，但推动的力度要更轻一些，本锻炼的目的就是让玩家熟悉忍步的使用方法，在不发出声音的情况下通过木板桥。当玩家走到一半的时候，会提示游戏者"蹲行"的方法，按下L2键红就会蹲下，可以躲在某些物体后边躲避敌人，在此状态下推动左模拟摇杆就可以实现蹲行，不会发出声音但速度比忍步还要慢，而且无法使用瞬杀，但配合X键及左摇杆可以使出各方向的滚翻。

【锻炼2】跳跃

游戏中有着各种障碍物，要想顺利通过就要学会使用跳跃，并掌握好跳跃的距离与高度。本训练的目的就是不触碰草垛到达对岸，头两个草垛只要掌握好起跳距离后按X键起跳就可以轻松跳过，第三个草垛很高，直接跳是跳不过去的，要利用两边的木板进行三角跳跃才能通过。三角跳跃的具体方法是跳起后再触碰墙壁的瞬间再次按下X键，红会蹬踩墙壁然后利用反作用力向相反方向跳跃，最多可以连续反弹三次。



【锻炼3】攀附

在游戏中的某些场景里，会有绳子或是竹竿等可以攀附的物体，当红触碰到它们时会自动地攀附在上边，向左右方向推动摇杆可以控制红向相应方向移动。在攀附中，如果上方还有可以攀附的物体，此时推动左摇杆的上方向，红就会跳跃到上一层抓住上边的物体，按X键则向下滑落一层，在最底层时按X会落下。本训练目的为让红不落地到达对面，可以轻松完成。



【锻炼4】贴墙

走到墙壁的旁边按下L2键的话，红就会紧紧地贴靠在墙壁上，此时推动摇杆的左右方向可以控制其进行移动。在墙角处推动摇杆可以让红探头张望敌人的动向，贴在墙边按□键还可以对敌人进行色诱，成功的话会令敌人放松警戒向你走来，距离够近后按下□键会将其一击毙命。再次按下L2键为解除贴墙状态。本训练要求红贴墙走过狭小的缝隙到达对面，轻松完成。

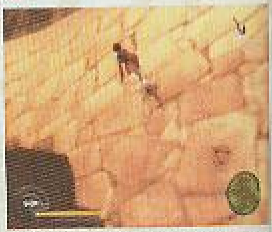


【锻炼5】游泳



游戏中会有一些有水的场景，这就需要玩家们掌握游泳的方法。当红落入水中时，推动左摇杆可以让她游向相应的方向，按下L2还可以使出"水遁"，潜藏在水中不会被敌人发现。本训练内容为不被对岸弓兵发现到达对岸，玩家要小心注意弓兵的了望时间，一般接近一定距离之后，就要等其回头后再继续游，最多不要潜水3次以上，一旦其望向这边就马上使用水遁，接触到岸边后完成。

【锻炼6】壁走



可以说是本游戏最重要的一种特殊动作，后期的行动几乎都离不开壁走的帮助，一定要熟练掌握。壁走的方法为先推动左摇杆跑一定距离进行加速，然后向墙壁冲刺，带着速度及惯性在墙壁上飞奔，但速度会不断下降，降到一定程度后就会落下来。在壁走中推动方向键可以改变壁走的方向，但会极大地影响速度，因此最好在开始壁走前选好方向。

此外，壁走过程中按下X键可以进行跳跃，是很重要的操作，在以后会经常应用到。本训练的目的是让红不碰到水到达对面的平台，先在提示板处助跑，到达墙脚后按照墙上的提示弧线进行壁走，走到顶端时按X键跳到平台上即可。

【锻炼7】 钩锁

当有突出的房梁等可以钩住的物体时，装备好钩锁并按下相应的按键就可以钩在上边，按下X就会拉着钩锁吊在空中，吊在上边后推动左摇杆的上或者下方向就可以在空中进行摇荡，摇荡过程中按X键松手的话就会因惯性飞出，可以到达跳跃到不了的地方。在摆动过程中，如果按下L2键的话，就会让摆动停止，此时按住L2键，向左右推动摇杆可以



改变摆动的方向，向上下推动摇杆则会改变绳子的长短，影响摆动的幅度，想跳得更远的话就要拉出更长的绳子。本训练要求红中途不落地到达对面，利用钩锁可轻松完成，有一处需要连续钩锁跳跃，在荡到最高点脱离钩锁后再次使用钩锁即可。

【锻炼8】 战斗

本训练的目的是让玩家熟悉战斗的基本方法，会出现10名左右的敌人，按下R1键可以对他们进行锁定，锁定一名敌人后，红就会围绕着这名敌人作弧形运动，在合适的距离锁定标志变红时按下□可以用绑有匕首的铁铉对其发动攻击，在匕首攻击到敌人的瞬间再按一下□则可将其一击致命，称为“瞬刻”，是需要熟练掌握的技术。当用带匕首的铁铉击中敌人后，匕首会扎在他身上一段时间，这时扯动铁铉围着他奔跑的话可以用绷紧的铁铉将夹在中间的敌人斩为两段，称为“铉击”，绷得越紧铁铉也就越锋利，但要注意一定时间后敌人就会挣脱匕首，在他挣脱之前按□键可以对其进行二次打击。



当红锁定了敌人抛出铁铉后，向上或是下方推动左摇杆可以控制攻击的部位，向上为头部，向下为脚部，不动则是身体。在近距离时按下□键，红就会对敌人进行斩击，最多连续4下。按住L1键为防御。本训练的目的是熟悉基本的战斗方法，灭掉全部敌人后通过全部锻炼。

忍法 忍技全解の章

尸体搬运：

杀死敌人后，为了不被其他人发现，就要将其搬到别的地方。在尸体边按□键搬起，再按一次放下。

瞬杀：

当红在不被发现的情况下接近敌人时，按下□键就可以实行瞬杀，类似于“天诛”系列中的忍杀，但



有效距离更长，在右下角的气配表变黄时即可使用。虽然介绍中说跑步的声音会引起敌人警觉，要使用忍步来进行瞬杀，但实际上跑步状态也可顺利地实现瞬杀，大家完全不用顾虑。

吊顶：

在贴墙状态中，按下X键就可以暂时吊在屋顶上，但一段时间后会掉下来，再次按X键也会落下，此状态中可以按R2观察敌人。

空中瞬杀：

跳起后在还未落地时实行瞬杀，即为空中瞬杀，会有与普通瞬杀不同的表演。

色诱：



贴在墙角边上时，按下□键，红就会对敌人进行色诱，共有三种色诱方式，随即出现。需要注意的是，有些敌人是不会被色诱的，如那些头盔上有月牙的敌兵头目。

神速：

当不断地斩杀敌人，将体力值下方的气槽蓄满后，按下L1+□键，就可以发动神速，此状态下敌人的行动全部变慢，红的速度则大幅提升，是对BOSS战的制胜法宝。



瞬刻：

在带有匕首的铁铉命中敌人的瞬间再次按下□键，可将杂兵一击毙命，也是后期对BOSS战的必用招数，不能熟练掌握的话会陷入苦战。

捆绑：

得到“分铜”后使用可能，利用分铜命中敌人后，围绕着柱子奔跑，就能将其捆在柱子上，是比较不常用的招式。

吊杀：

得到“分铜”后使用可能，在房梁上用分铜命中敌人头部，然后从另一端跳下，连打□键收紧铁铉将敌人吊死。

死蝶：

第四章学会的招式，在气槽蓄满的状态下，按住R1与3名以上的敌人周旋，气槽会慢慢变为红色，全红后按下□键红就会使出威力强大的乱舞攻击，将周围敌人一扫而空。

忍法 过关评价の章

每过一关后，电脑都会根据玩家在本关的表现给出评价，影响评价的项目如下：

达成时间	本关所用时间，越短越好
瞬杀数	使用瞬杀杀死敌人的数目，尽量多用瞬杀
发现回数	被敌人发现的次数，尽量采取隐秘行动
总杀害数	本关使用各种方法杀死的敌人总数，越多越好
再挑战回数	任务失败时选择“再挑战”继续的次数，越少越好



时值乱世。日本战国末年，各路诸侯之间战争不断，而其中最有实力的，则要数武田家与织田家，这两大诸侯以天下为赌注，展开了一场旷世大战。武田胜赖是武田信玄之子，喜欢研究新奇的东西，他手下有一名天才工匠，叫作龙。龙不仅心灵手巧，更热衷于西洋火炮的研究，在经过了无数次的试验与设计之后，他制成了一样武器，一样足可以改变这个时代的武器……

战场上，织田家的大军携着风雷之势铺天盖般地杀了过来，卷起了一阵望不到边际的尘烟，看得武田家的士卒们心惊胆战。但随着武田胜赖的一声“开火！”，一挺超越了当时时代的巨型重机枪对着织田家的骑兵部队展开了无情的扫射，四个鲜红的火舌每吞吐一次，都会夺走几条曾经生龙活虎的生命，刚才还气势如虹的大军在短暂的时间里就变为了满地狼藉的尸体。面对着如此战果，武田胜赖高兴得眉飞色舞，但他却没有发现父亲脸上掠过的一丝不悦与感伤，还有机枪的制作者龙沉重的表情。“父亲大人，你看到了吗？这无与伦比的惊人威力！”“胜赖呀，把这武器丢掉！”“父亲大人，您说什么！？”“战场上的军人，他们的身上都凝聚着无数的锻炼、勇气与忠诚，而在一瞬之间，这一切都在那种毫无感情的铁块的攻击之下消失了，这难道不是武人的悲哀吗？我的武道，不允许这种邪道存在！”留下了这几句话之后，武田信玄带着自己的心腹忍者千代女离开了战场，完全没有再理会一脸不忿的武田胜赖。

是夜，在龙的住处，正在发生着一场小争执。“龙老师，您真的要把它丢掉吗？这可是我们这些年辛苦研究的成果呀！”龙的徒弟银兵卫不忍就此放弃机枪。“银兵卫，我们制造的是恶魔的武器，它会令世间更为混乱，带来更多的战争与杀戮，我们必须要把它封印起来！”龙的态度很坚决，银兵卫还想说些什么，但这时龙的女儿红进来了“你们在吵架吗？”，在龙告诉红没事之后，银兵卫就告退了，但他的身后，却出现了一双诡异的红色眼睛。屋内，父女俩人正在讲话，但却突然被无数双赤红的眼睛包围了，地上也出现了很多只可怕的手臂。“忍者吗？”龙抽出刀来迎战，但身为技术者的他完全不



是忍者的对手，一招之下就被一名忍者使用铁铉斩得身首异处，而一边的红因为恐惧吓得无法行动，直到脸上溅满了父亲的鲜血后才想起来拔腿逃命，但却被忍者的铁铉无情地钩了回去……

花，很红，上面染满了不知是谁的血，配合树上吊着的浑身是血、不知是死是活的小女孩，组成了一幅妖艳而又凄美的景观。当路过的千代女解下吊着红的铁铉，准备将她安葬的时候，红却突然动了一下，“你还活着吗？”“活……着？不……是还不能死！”重返人间的红虽然还是奄奄一息，但眼眸中复仇的火焰却在猛烈地跳动着！

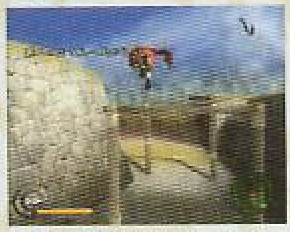
第一章 波乱



5年之后，红在武田家忍者头领千代女的培养下，已经成为了一名优秀的忍者，千代女正在向她传达新的任务。“忠诚于主君，为主君效命不惜生命，是这条忍者之村中人所必须遵守的宿命。红，你虽然不是出生于本村，但我救了你的性命，你应该也会遵守这条规矩吧？不过为了能更好地为主君工作，你一定要珍惜自己的生命。现在有一个任务需要你去完成，明天傍晚时分，信长的一名家臣会到陆奥山中一个名叫黑壶的城镇中观看能乐，你去把他暗杀掉。”

“遵命，千代女大人。”

任务开始后，可以先在忍蝶处按□键听取情报，之后接近背冲这边的一名士兵将其瞬杀，左边有两名士兵在谈话，此时冲过去可以瞬杀其中一名，但随后会被发现，虽然硬拼也能获胜，但为了过关评价还是等他们散开后再下手吧。杀死门卫得到钥匙后拿了屋子里侧的秘药后前进，来到大门处按□键开门会发生事件，红被士兵发现，所幸在敌兵正要呼喊的时候，与红同为武田家忍者的善三出现结果了他。善三告诉红，织田家家臣现在正在痴迷地欣赏能乐，在第二幕时周围的灯会灭掉，是杀死他的好机会，并把自己的爱刀交给了红。下一个地图上敌人较多，但都比较分散，十分利于瞬杀，在大门附近有一个了望塔，小心躲开上边弓兵的视线前进。在大门前打倒门卫后会获得钥匙，打开大门旁的小门进入后到达一个小院子，有3名敌人，逐个击破后找到屋子下方的通风口，按L2蹲下可以爬进去。顺着通风口，红来到了能屋内部，在天花板与屋内不断地探索，最后跳到屋顶上。下去瞬杀一名守卫后记得拿取屋子两旁的道具，注意小桥对面有3名守卫，等他们分散后一一击破，拿到钥匙后开门进入走廊，解决掉几个巡逻的敌兵，来到能乐表演场附近，另一名武田家忍者明美会出现，交给红用于暗杀的毒吹箭，并告诉红她有不好的预感。来到能乐表演场，刚好赶上第二幕，周围的灯火全部熄灭。这里决不能被敌人发现，而且从后方是看不到那名家臣的，应该迅速跑到右边瞬杀那名守卫，然后忍步走到侧面，装备好吹箭之后使用，瞄准穿黄色衣服的家臣的头部吹出。暗杀成功后，要与家臣的手下战斗，多用铰击即可获胜，但能乐师居然也是织田家的手下，还要与他战斗。这是游戏中的第一个BOSS，攻击模式不多且极易回避，使用铁铰或近身猛砍都可轻易解决。当他失去一半体力后，会制造两个分身一起攻击，变得比较麻烦，好在分身一击就会消失，近身消灭分身后再对付本体吧。







干掉能乐师后，红在他的身上发现了自己一生也无法忘记的标记—与杀害自己父亲的忍者相同的标记！原来他们都隶属于名为“黑蜥蜴”的忍者集团，这个集团的成员多为逃忍，为了金钱无恶不作，最近好像正在与武田家的敌人织田信长联手。为了武田家的利益，更为了父亲的血海深仇，红发誓一定要铲除这个组织！

第二章 迷雾

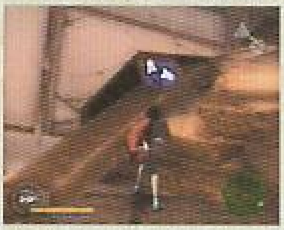
有消息说，南部山脉中有着织田家的秘密工厂，那里正在大量地生产火药，而这些火药，正是龙所发明的重机枪所专用的！看来织田家已经得到了机枪的设计图，下落不明的银兵卫可能也在他们手中。如果织田家能够制造出这种机枪的话，必将取得天下，因此一定要在他们成功之前夺回设计图，救出银兵卫。这就是红此次的任务，小妹妹明美会先去为她探路，并留下五色米作为记号，只要跟着记号前进即可。

开始后，一路瞬杀敌兵，沿着山路向上，在木门前拉动开关，门后的升降梯就会打开，迅速跳进去乘升降梯降下。在坑道内，可以使用色诱干掉敌人，然后沿五色米前进，攀爬边缘向前，明美会出现带来钩锁，装备上之后原路返回，在之前的岔路选择没有五色米的那边，利用钩锁越过坑洞，干掉这里的守卫后上到二层，可以看到一个宝箱，跳过去打开得到增加气槽最大值的“梅干”。之后跳上三层，用钩锁荡过去，拉动开关打开下边的门。进门后，先跳到有蓝色五色米的平台，然后沿着墙上的木板壁走，向下后到达石台，利用钩锁荡到对面，下面一层有2名敌兵巡逻，可使用钩锁然后降下在敌人上方瞬杀，然后找到开关拉动打开门。前行后到一岔路口，不理会左边的五色米直行可以得到秘药，回去走有五色米的岔路，色诱杀掉一名敌兵，用钩锁荡到对面取得“油壶”，其作用为使生锈的金属再次变得光滑。之后按L2贴墙走过去，在一块突出的木板前加速起跳，在空中使用钩锁荡到对面，有一个士兵正在睡觉，轻松将其瞬杀，然后使用三角跳到达上层，会发现一处有标记的墙壁，离远一点助跑后壁走到达上边，前行得到铁棒，可以用于某些机关，小心不要从木板的缝隙中漏下去。下来后，到门边的凹槽处按□键插入铁棒，可由于机关生锈无法拉动，再次按□键使用油壶为机关除锈，随后拉动机关进门。虽然前方有一处色诱的好地形，但那名敌兵不吃这一套，还是老老实实地瞬杀吧。助跑后上楼梯，在高速下壁走，然后使用钩锁钩住上边，荡起来之后在最高点松开再继续使用钩锁，利用钩锁连续跳着前进。出了坑道后，来到一个很开阔的场景，道路很多，可以按照五色米的指示前进也可以自己寻找道路，基本前进方法都是利用钩锁跳来前进，在攀爬绞车绳索的时候要小心对面的弓箭手，被射中的话就会掉落万丈悬崖。来到断桥处依然使用钩锁越过，前方的峭壁则要使用壁走，在最高点处跳起即可通过。进入内部后有一个岔路口，左转瞬杀守卫，前行拉动机关打开岔路口右边的大门，拉动里边的机关后不要急着出去，打破两个叠在一起的箱子会露出墙壁的缝隙，贴着墙走过去，来到另一间屋子，有一个守卫在那里，瞬杀之，拉动屋内开关，然后在屋里寻找梯子，攀住梯子向上推动左摇杆跳上，这里还有一个机关，拉动后通路打开。一进门，红就被吓了一跳，这里有一个巨大的铁针机关在不断地刺出，对面的墙壁都被鲜血染红了。在这里不要试图跳过去或爬过去，保证会死得很惨，应该贴着对面的墙壁慢慢蹭过去。一路前行，干掉沿途的敌人，看见“轮回转生”的旗帜后右转瞬杀掉敌人后，用他的尸体压住地面的开关打开门，出门先右转打开开关，然后在有标志的墙壁使用壁走，在到达最上端时使用钩锁钩住屋檐，荡到有五色米的平台，在这里使用远距离的暗器射





杀对面的敌兵，省得之后给自己找麻烦，然后贴着墙走过去，进门后瞬杀守卫，向下走左拐沿有五色米标志的木板前进，在这里一定要小心地移动，推荐使用忍步或蹲下移动，注意，千万不要按X键，因为在这里即使失足也不会掉下去，红会及时地抓住木板边缘，但如果不小心按了X键，红则



会松手落下，切记！走到最前段后使用钩锁拉上去，小心上边有一个弓兵巡逻。沿路向上干掉一个敌人后到达一个有机关的房间，对面有个敌人正在睡觉，但若拉动开关的话会将他吵醒，先将他瞬刹吧。下边就是对玩家壁走技术的考验了，一共有三处需要壁走的地方，第一处是出门右拐的地方，需要先向后退几步，然后助跑贴右边起跳沿红色墙壁走过去，注意要控制壁走方向不要太向上。第二处因为要躲避机关，因此要跳得较高，必须向下推动摇杆控制壁走方向，第三处助跑距离较长，基本要领与第二处相同。出去后加速向右跑，在尽头处起跳进行壁走，并在壁走快结束时跳到有蓝色五色米的石台，之后贴墙走过去，拉动机关后原路返回，过吊桥进门，发现机枪的设计图纸。继续前进，跳起后使用钩锁荡过去，灭掉一名敌人后先用钩锁悬空待机，等待铁针收回之后再荡过去。一路前进干掉2名敌兵后，在铁针伸出时起跳然后用钩锁荡过。干掉一名敌人，在壁走处助跑后先起跳再向斜上壁走，之后使用钩锁跳，在有记号的地方向斜上方壁走，然后使用钩锁，注意方向的变换与绳索的伸缩。前方的机关可以使用吊顶躲避，但其实一路狂奔即可通过。之后利用钩锁不断跳跃前进，就会来到本关的BOSS处。

本关的BOSS是一位奇怪的老婆婆，别看她瘦小枯干的，但却是实力强劲的雷使，拥有操纵雷电的力量。战斗开始后，雷使的全身被雷电所包围，处于无敌状态，这时应该先去破坏场地周围的三座避雷塔，全部打碎后，雷使的无敌状态也会解除，进入第二阶段的战斗，雷使会扔出带有雷电的镰刀，使用翻滚可以轻易避开，同时伺机用铁铉攻击他，成功命中两次后，雷使就会跳到树枝上，并召唤雷电袭击红。此时要用到钩锁，装备上之后使用钩锁钩住雷使所在的树枝，然后连打□键将树枝拉下，雷使会有较长的昏迷时间，近身使用连斩狂砍吧。重复几次后，雷使只剩最后一丝体力时，她会爬到大树的顶端，此时在下方是无法攻击到她的，要使用钩锁钩住树枝，然后荡到树枝上，在枝叶间不断地跳跃向上，要注意跳跃的角度与距离，最后来到大树的顶端，用铁铉瞄准雷使，一击将她解决。



在小木屋中，红终于见到了银兵卫，但雷使突然出现引爆炸药要与红同归于尽，这时明美从



地道赶来救了红一命。但随后一群黑蜥蜴组织的忍者出现对红与明美展开追杀，走投无路之际，千代女赶来轻松干掉这群忍者，但在红叫她一起回武田家时，留下了“我还有我要做的事情”的话就离开了。

第三章 离反

武田家，得知忍军头目千代女成为了逃忍并夺走了机枪的设计图纸，武田胜赖怒不可遏，命令红去追杀千代女。有情报说在港口发现了千代女的踪迹，看起来好像要乘船出航，因此红也赶到了港口。在这里，明美交给红新的武器“分铜”，



虽然没有匕首那么锋利，但配合铁铉可以做出多种特殊动作，命中敌人头部后还会令其进入短暂的昏厥状态，以十字键的左右来进行匕首与分铜的切换。

本关的开始场景为港口边，有不少敌人在附近巡逻，小心行动，不要被发现。由于下起了大雪使温度骤降，而我们可怜又可爱的红穿得又是那么的单薄前卫，因此当她落入水中后会感觉十分的寒冷，屏幕下方蓝色的寒冷槽会不断地增长，当长满之后红就会由于过度的严寒而开始丧失体力，因此一定不要在水中活动太久，当寒冷槽增长之后，红可以到有火把的地方来烤火取暖，令寒冷槽下降，抱着胳膊瑟瑟发抖的红的样子可是很可爱的哦。在右边的房屋边上有一堆箱子，清理了港口附近的敌人后，跳到箱子上爬进旁边的窗户，在屋内的小箱子中得到“水蜘蛛”，其效果为装备之后可以在水面上行走，这下就不用为寒冷的水温担心了。出屋后见到千代女的行踪，一路追踪杀敌，注意地图上的道具很多，可以捡一些。游过河后利用三角跳爬上窗户，通过后继续追击千代女。本场景敌人相当多，没有瞬杀的把握的话还是躲避一下吧。本场景中可以得到一种叫做“绯走”的道具，作用为使用后能跳得很高。一路沿五色米的标志追击，爬上梯子后向右走通过窗户进入屋内，房梁上有增加体力最大值的道具“玄米”。在屋内沿着蓝色五色米的标志前进，这里房梁很多，是很适合使用分铜吊杀敌人的场景。在一处有破损缺口的木箱前，会出现骨头标志，此时按下□键，红就会使用缩骨术钻入缺口。顺水路



前行会发现千代女的行踪，刚想追过去却被敌人发现，只好与他们展开战斗。敌人数量较多，上方还有弓箭手不停地放箭，不要被围攻，推荐使用铉击一次打击多个敌人，瞬刻使用熟练的话将会轻松很多。将敌人的弓兵用铁铉解决后，会引发大爆炸，之后从顺水路前行寻找脱出地点，走到水门前拉动开关打开水门，由此出去，如果装备着水蜘蛛的话记得要先把它卸下来。

从水门出来后，红发现了织田军的大批火药，为了消耗织田军的势力，红将这些火药点燃了。这里是一段逃亡戏，玩家要不顾一切地向前方狂奔，不然被爆炸卷进去的话肯定死路一条，这就是为什么要大家先卸下水蜘蛛的原因了，不然就算



立即切换画面摘卸也会浪费一点时间，而这一点时间很可能就决定了红的生死。在一片火海的映照之下，伴随着接连不断的隆隆的爆炸声，红与自己的救命恩人千代女以敌人的身份再次相见了。“身为忍军头领的你为何要逃走？”“红，我们誓死效忠的主君只有一个，那就是武田信玄，而信玄公，早就已经不在人世了！武田胜赖十分清楚地知道自己的软弱，如果信玄去世的消息公诸于众的话，信长肯定会来灭了他的，因此他急于获得重机枪，凭借它的力量来打败信长。随后，他就会夺得天下，将一切他



不喜欢的人铲除，包括我们忍者。因此，我不会把机枪的图纸交给信长或是胜赖，我要亲手毁了它。”话音未落，突然一个身着盔甲的高大怪物偷袭了千代女并将她打倒，然后带着设计图跑到了船上，红与明美也追了过去。

本关的BOSS实力相当强大，硬拼的话绝对不是对手，虽然明美在一旁开炮助阵，但她的准头奇差无比，一不小心还会被她误伤，因此要注意地面上升腾起烟雾的区域，这里就是将要遭受炮击的范围。BOSS大铠会不断瞬移攻击，要小心地向后避开，上去砍两下后再马上后退，不然会被他的火焰烧到。最好的办法是将他引到炮弹爆炸区域，用大炮轰他，但要小心自己不要被卷入。



受到一定伤害后，BOSS会倒地，抓紧时间过去猛砍，当他损失差不多2/3体力后，大铠会向明美走过去破坏大炮，不用理会大炮，追着他打吧。

虽然红战胜大铠夺回了设计图，但明美却被大铠夺走了，在渐渐沉没的大船上，红暗暗发誓一定要救回明美。

第四章 死蝶

武田家中，虽然夺回了设计图，但除了银兵卫没有人会制作机枪，可以看得出来胜赖十分焦急，他好像非常急迫地想尽快得到这强力的武器，看着气急败坏的胜赖，红的脑海中又响起了千代女的话“信玄公已经不在人世了”。城外，红对善三讲了千代女的话，但善三听后并没有感到特别的吃惊，看来他也从日常的蛛丝马迹中感觉到了什么。这时，飞来了一只蝴蝶，这正是明美的忍蝶！红决定立刻去救明美，善三却因为怕明美说出武田家的秘密而命令红在无法救出明美的时候杀死她。“我一定会带明美回来的！”红一阵风一般地跑远了。

本关开始可以使用“死蝶”，还配备了望远镜，在主视点时推动右摇杆的上下可以拉近视点。



轻松搞定门口的敌人后，从左边跳到一堆砖头处，使用缩骨术来到屋内，瞬杀掉背冲屋内的敌兵，然后解决中央位置的敌人，在有标志的墙壁处壁走后跳起用钩锁，荡到上面一层后开门前行来到一处有高塔的场景，塔上的边角可以使用钩锁，攀升到最高层瞬杀守卫拿到钥匙，然后攀爬绳子直接到达长廊的顶端，开门进入来到佛堂外围，这里由一名首领带着几名手下看守，可以全部吸引过来用死蝶全灭，或是瞬刻敌人头领，其手下就会四散逃窜，全都可以瞬杀。在佛堂外找到有标记的墙壁壁走后跳跃用钩锁，向上从窗口进入佛堂。

这里可说是整部游戏中最恐怖的地方，撇开蹩脚的操作感与差劲的视角不谈，整个佛堂没有任何前进方向的提示，只能凭着猜测与不断地摸索来找寻通路，下面就为大家介绍一种通过的方法。开始快跑过腐烂的地板，在一处有壁走提示的地方不要壁走，而是倒退着蹲行，直至落下木台挂在上面，然后按X键落到下一层，起身后蹬到对面平台，抓着绳索前进，在下一个平台尽头跳起抓住竹竿，先到最上层向前走，到头后落下向前再攀回上层，保持此竹竿一直走到尽头，落到平台上使用钩锁上升到平台，之后用钩锁荡到对面，前行至尽头处落下，走到左边用钩锁钩住边缘，落到房梁上后在房梁之间跳跃，到达一个平台上，尽头处使用钩锁，会有三次连续的钩锁跳，注意抓第三个房梁时要把线放长一点，然后荡到三个连续的平台上，注意前两个都有腐烂的部分，不宜久留。在第三个平台处贴墙移动到下一个平台，小心地走到边缘抓住竹竿，前行到尽头后按X落下，再前行到尽头后，再次落下然后向回走，落在一个平台上，攀到靠墙的竹竿上前进，到头后落下前进到达一个平台，贴着墙去往另一个平台，此时前方有一长段破旧的木板路，从平台跳到上边后要不断地向前奔跑，在尽头处用力跳跃到达一平台，然后就是简单的平台跳跃，小心一点跳到大佛手上拉动机关，大佛背后的通路打开。用钩锁上升后荡到大佛后背附近，跳跃进去。注意，如果不小心落下的话，就要到有忍蝶的地方跳起使用钩锁升上。



开始的铁针阵用滚翻通过，干掉一个敌兵后在断路处用钩锁拉下房梁当踏脚石通过，出铁针的机关依然靠墙通过，前方的门需要同时压住三个机关才能打开，瞬杀掉三名敌兵后搬尸体过来压住即可。进门后利用壁走跳跃从手腕处跳上巨手，干掉随之出现的三名忍者，走到有忍蝶飞舞的手指处压下机关，天井就会打开，在正下方使用钩锁通过。之后是一个简单的场景，找到开关开门即可通过，进门后红发现被擒的明美，刚要营救她却不小心中了蛇毒，也被关到了牢里。这里要蹲下从后方的小洞爬出，再使用缩骨术来到一圆形区域，攀着边缘一层层的上去，拿到自己的武器装备。出去后发现蛇口已经打开，人内与蛇使开战。

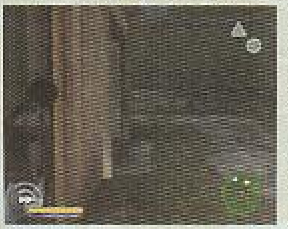




本场BOSS战的战斗并不难，难点在于有时间限制，首先要使用铁锁攻击蛇使的头、躯体以及脚三个部分，得到解开明美的三把钥匙，注意这里一定要使用瞬刻来攻击蛇使的头和脚，不然会被她弹开，至于身体部分使用近身斩击也可奏效。得到三把钥匙后，红向明美跑去，但却突然冒出一条巨蟒挡住了去路，蛇使也爬了起来再度开战。蛇使这次添了一招空中飞踢的动作，锁定她之后很容易躲过，然后就近身狂砍吧，最好配合神速使用，效果极大。干掉蛇使后，跑到大蟒身边使用钩锁钩住上方的巨石，狂打□键将巨石拉下砸死巨蟒即可救出明美。红从明美口中得知，银兵卫被关押在监狱岛，于是立即赶去搭救。

第五章 泪残

在路上，为了应付之后的残酷战斗，红换上了更便于战斗的忍装束，可以弹飞弓箭或手里剑等暗器，枪弹的伤害也会减轻。上岸后，红一路杀到了一扇大门前，利用壁走与跳跃翻过大门，再干掉前方的几名敌兵，从蓝色五色米处蹲下爬进监狱。在这里是简单的杀守卫→拿钥匙→开门→杀那里的守卫→拿钥匙……的步骤，注意有一个牢房在二层，要利用梯子上去，不要忘记了。最后打开地下室的门，爬洞前进，一直走到尽头，踩在最后一个横梁上向外侧的木板跳，然后使用三角跳跃在两块木板之间攀升，到达上方平台后走到尽头，使用钩锁钩在桶上后晃一下身体就会前进，停止后将钩锁放长不断地进行钩锁跳跃，小心那些腐败的木头，来回晃两下之内就会断掉，要尽早脱离。到达平台后，不断地跳跃到最外端，大胆地向外侧跳出后使用钩锁，然后向左方进行钩锁跳。到达齿轮区后尽量向靠山崖的位置跳，通过后要利用炮台与活动木板前进，要看清规律，木板一翻出就马上起跳，迅速到达上方平台，爬入通风口。进入工厂内部后，通过扳动开关关闭蒸汽，注意在这里就算被发现也不要乱跑，蒸汽与火焰都是致命的。往返扳动几个开关后，红见到了银兵卫，红让他赶紧走，可是银兵卫舍不得留下被锁住的重机枪，要去寻找钥匙。爬过洞穴后来到熔铁炉房，在熔铁炉不喷火的时候跳起放出钩锁荡过去即可，到下一个场景后利用钩锁跳与三角跳来到上层杀死守卫得到钥匙。开门返回训练场，将戴月牙头盔的士兵头目瞬刻即可让敌兵溃败。





找到银兵卫后，众人一起脱出，但在桥上却出现了一个巨炮大汉挡路，银兵卫也早已叛变，并将明美射杀。愤怒的红冲过去想为明美报仇，却被大汉抓住扔到桥下，BOSS战开始。

这个BOSS虚有其表，其实是最好打的一个，其动作超慢，可以绕到他身后猛砍。大汉消耗一定体力后，会带红来到新的场地。打掉他一半体力后，红的攻击会无效化，这时要用钩锁拉住房梁，再狂按□键拉下，然后跳到上边换成分铜来瞬刻大汉的头部，在其体力所剩无几后，就可以使用吊杀了。

解决了大汉，红回到桥上，看到善三正与大铠战斗，留下保护银兵卫的话之后就走了，银兵卫则又对红抬起了手中的枪，但他却把子弹用光了，阴险的他一边求饶一边准备着偷袭红，最终还是被红充满愤怒的复仇之剑刺穿了心脏。随后红捡起机枪准备丢下去，赶来的善三不明就里，以为红也叛变了，并要阻止她。虽然红将机枪扔了下去，但却被大铠抢了回来，决心毁掉机枪的红随后一路紧追。

第六章 无间

本关前半部分是有时间限制的，因此一路狂奔吧！在第一个门处使用钩锁通过，第二个门要用到壁走，最后一个则可以直接打开。小心这里出现的黑蜥蜴忍者，动作很快又会瞬移，且会一直跟着你，将他们干掉吧，但要离他们的尸体远一些，会爆炸的。来到屋顶上之后，先去用钩锁挂住钟，荡到对面，跟着黑蜥蜴忍者到达边上的屋顶后干掉他，在有标记的地方使用跳跃+壁走，到达上方后向右走钻过窗户，不要理会提示的钩锁路线，直接从下方通过，一路向前，在大门处会见到织田信长，本想在此结果他却被大铠打扰，还是先去阻止他吧。来到安土城下，走到城门处沿标记壁走+钩锁，上升后左转走到有木板平台处，小心地跳上，一路向上，与大铠一同进入转换阵。一阵目眩之后，红来到了气氛诡异的黑蜥蜴城，这里要完全依靠钩锁跳前进，不要理会出现的红色头像，一路沿蓝色头像前进即可，虽然会有原地打转的感觉，但相信我吧，最后肯定会进到城内的。冲入一个发光的窗户后，大铠正在这里等着，甭说了，开打吧。



大铠的攻击方式还是之前那些，但却会从身上发出红蓝两色的鬼火，要先用瞬刻将他身上的卷轴打掉，让他停止火攻再专心对付他，小心一定时间后卷轴还会回来的，一定要以打掉卷轴为主。大铠受到一定攻击后会眩晕一阵，是攻击的好机会，此外发动神速也可对其造成巨大伤害。

打败大铠后，千代女居然从里边走了出来，原来她一开始就凭依在了大铠身上，她才是真正的最终BOSS。

千代女一直飞在空中，还会发射风刃，看似很难打其实很好对付，只要换成分铜，在其发射风刃时对准其头部进行瞬刻之后猛拽，就能把她拽到地上，然后换成匕首猛砍，伤害极大。损失一般体力后，千代女会暴走，身体被石块所包围并召唤出三名忍者，此时任何攻击对其无效，唯一的办法就是干掉那些忍者，然后发动神速冲进千代女的结界内，跳起将她砍落，然后一通连击，重复三次左右即可获胜。之后只要用分铜命中千代女的头部，然后跳过树枝将她吊死，一切都完结了。



正要逃走的红遇到了前来追杀她的善三，但善三最终理解了红，并愿意帮助她毁掉机枪。经过互相协助，两人终于逃出了崩坏的蜥蜴城。

“善三，谢谢你帮了我。这把刀对你来说很重要吧？还给你。”“不，还是你拿着吧，等到我们下次见面的时候，也许就是敌人了。到那时，你要毫不犹豫地用这把刀杀掉我。”“嗯，总有一天，我们会再见的……”











PS2	本刊译名：怪物猎人G			
	CAPCOM	2005.1.20	4990日元	116KB
狩猎动作	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

基本任务解说

●初级任务 1–3星

终于到了正式攻略开始的时候了，游戏是以任务制来进行，不同等级的任务中出现的敌人也不一样。任务分采集、讨伐、捕捉3种，1–2星的任务主要以采集为主。



1星：任务极为简单，我们要做的就是充分熟悉基本系统和操作，因任务难度低，故也不可能采集到什么好东西，尽量在一小时内完成。任务需要的是2个生肉、一个烤肉、2个药草（各区地面的黄色花草均可采集），一个蜘蛛网（クモの巣，6区山顶的洞口、8区的树后等有蜘蛛网的地方都可以拿到），一个回复药，一条サシミウオ。首先的生肉任务中先拿到4个左右的生肉（打倒草食龙后在尸体上按○就可剥取道具，所有的敌人都可以剥取，不同的怪物可剥取的次数也不同）。回去交差后，在找药草的任务中拿3个药草，一个アオキノコ，出发前买个鱼饵，在11区钓到サシミウオ。之后用药草和アオキノコ调和出回复药，再用多拿的生肉烤出一个肉来，一星任务就圆满了（烤肉的时机是在肉变色的瞬间，即那个有点变态的音乐结束后约2.5秒，按下○）。之后出现紧急任务，只有完成这种任务才能进入下一级的任务。讨伐的目标是3只蓝色迅猛龙，它们在8区，进去后会有动画，小蓝龙能力很有限，只要逐一引出击破即可。在执行整个一级任务的过程中，没有必要更换任何装备。

CHECK!……任务的基本流程

在村子里村长的门前接受任务后，会来到营地。这里蓝色的箱子会提供一些道具和支给品，支给品在任务结束后是要归还的。红色箱子是收纳箱，采集到的东西要放在这里才能过关。任务完成后会给予一定的金钱和道具作为报酬，在规定时间内领取就可以了。

2星：任务也没什么可说的，采蘑菇的任务中，特产キノコ在8、10区的蘑菇堆里、6、11区等地就能采到，另外猪的鼻子对于特产キノコ的味道有独特的敏感，跟着它们走一定能找到蘑菇堆。唯一的难点任务是抢夺飞龙之卵，相信一提起这个任务很多朋友就会比较郁闷吧，而且还不仅是因为难度，哎哈哈哈……（说了多余的话了，抱歉）飞龙的蛋当然要到飞龙的窝里去拿，窝在5号，可经由2、3、4区走到，或从6区爬上去，总之爬山涉水翻山越岭是不可避免的。蛋在窝的一个高台里，拿到后移动的姿势会变得很猥琐……不管，赶紧往回跑。此时3区的草食龙会变成小蓝龙，逃跑的时候要跑几步就变下方向，因为蓝龙的攻击多半是直线攻击，多变向可以轻松躲过。在抱蛋的时候你除了走和跑之外，做任何的动作或被任何敌人碰到都会让蛋蛋碎掉。不过碎了也没事，可把3区的蓝龙杀光，它们没有增援。2区的则杀不光，小心点跑吧。在快到1区的时候90%您会听见飞龙在您身后号叫，别怕，那是吓唬你的，赶紧扯呼！相信做完这个任务后您会有无尽的成就感，以后还会有偷蛋的任务，难度要比这个高上很多……有条件的话推荐打造一套有"搬运"技能的防具，会方便得多。



3星：是进一步熟悉系统及进行采集的好机会，这里的强敌是蓝龙王ドスランポス及沙龙ガレオス。蓝龙王不仅在体力和攻击力上远超小蓝龙，在体力下降到一定程度后还会逃跑，最好先用染色球标记。沙龙在沙子里来回地游啊游，很少飞上来，具体的对付办法和沙龙王一样，我们在后面介绍。

●中高级任务 4–6星

跨度是大了点……不过后面这些任务有共通点，就是战斗占到非常重的比例，这是分类的重要依据。这里我想有针对地给大家介绍对大型飞龙的具体战斗方法。

沙龙王ドスガレオス

弱点部位——背：切断/头：打击/腹：弹

弱属性	雷、火	耐属性	水（效果不明显的属性）
体力	E	防御	E
攻击	D	速度	D
抗摔倒能力	E	毒	有效
麻痹	有效	睡眠	有效
陷阱	无效	闪光玉	无效
音爆弹	有效	肉	无效



4星任务中的敌人，强度完全不能与后面的飞龙相提并论。但他趴在沙子底下来回游走死活不出来，所以与它的交战是把它从沙地里引出来开始。沙龙长久生活在地下，听觉极度退化，所以产生大声响的音爆弹可以刺激它那脆弱的神经，把它从地上引出来。此外，沙龙在沙地里做四角形运动，在每转3个弯的转弯处定会停下来，根据这条可以判断它的走向，提前在转弯处安置小炸弹可以给其痛击。沙龙有时会翻个筋斗，然后飞出地面口喷沙子，因准备时间较长，可以预判之后给予其打击，还有用大剑或铁锤攻击它露出地面的鳍也可给予其伤害。

沙龙王到了地面就没什么可怕了，喷沙子距离短发招慢，只能给咱们提供机会。要注意的是尾巴攻击比较快，且一下不中还有第二下，要防止冲过头。威力最大的是用身体撞击，不过这招只能撞到在它右手边的敌人，所以在它左边攻击是最安全的。总的来说，它还不过是开胃小菜而已。

大怪鸟イャンクック

弱点部位——头：打击、弹/腹：切断

弱属性	水	耐属性	火
体力	D	防御	D
攻击	D	速度	A
毒	有效	麻痹	有效
睡眠	有效	陷阱	有效
闪光玉	有效	音爆弹	有效
肉	普通	抗摔倒	D



在4星的紧急任务里出现，可以说是游戏里的第一个分水岭，对很多刚入门的玩家来说是一个真的很难超越的障碍。但实际上，它不过是攻击速度比较快而已，尤其是所有道具都能对它产生效果，是一个很好的练习如何使用道具的机会。

CHECK!……铁则！运用道具杀飞龙

单靠力战会比较累，熟知游戏中强力道具的用途和调和是必要的。

★ペイントボール　ペイントの实+ネンチャク草



投在飞龙身上后将在约11分钟的时间里在地图上显示飞龙的所在位置，保证精密作战的第一前提。不过如果能有“自动マーキング”技能的话，则可以在地图上显示飞龙的很多状态，对作战更加有利。

★闪光玉　光虫+素材玉

投出后爆炸，所有看到爆炸的怪兽都会立仆，当场气绝。在一定时间内敌人将会完全不能行动（部分敌人无效），被大批敌人包围时最好的保命道具。唯一不足是会让飞龙发现你。

★音爆弹　鸣き袋+爆药

仅对部分敌人有效，但绝对有奇效，可让敌人在接近半分钟的时间内完全不能行动。

有效对象：イャンクック、ガレオス、ドスガレオス、ガノトトス、モノブロス、ディアブロス



★大タル炸弹（G）大タル+爆药（大タル炸弹+モンスターの浓汁）

瞬间给予敌人沉重打击的最强兵器，一切与强敌的交战战术都要围绕着这个东西来展开，一次最多可放置2个，一旦受到任何外力冲击就会爆炸，5分钟内不引爆则会消失。虽然只能带3个，但可预先带好调和原料现炸现卖。引爆的方式可以用弓弩的子弹、石ころ、以及小タル炸弹，甚至ペイントボール都可以，配合属性状态及陷阱可以沉重地打击敌人。G炸弹的威力要比原来提高一倍，绝对作战主力。

★陷阱（落とし穴）　ネット+トラップツール



对大部分飞龙都有效的道具，可使其在约27秒内没有任何抵抗能力，且第一下给予其的伤害为2倍，还是使用炸弹攻击的最好机会！且在陷阱中飞龙受到属性攻击后也会陷入睡眠等异常状态，是攻击的最好时机。不过设置时间比较长，设置后5分钟内没有飞龙踩上的话则会消失。

无效对象：ドスガレオス、モノブロス、ディアブロス、ラオシャンロン、ミラボレアス

★毒/シビレ/眠り生肉　毒テングダケ/マヒダケ/ネムリ草+生肉

吃了之后飞龙会中毒/麻痹/睡眠（这么说话好累……），只有在飞龙没有发现你的时候，它才会吃肉，设置3分钟后自动消失。

有了以上这么多工具，怪鸟也没什么可怕的。它虽然没什么破绽太大的动作，但小破绽不断，正面面对你的时候会发动攻击，此时绕到它侧面偷它就可以了。它还有突进的招，如果放个陷阱在它行进路线的话……哼哼。总之，与它作战更多的是心理方面压力比较大，没关系，谁第一次打它的时候都会有点紧张，沉着一点就是了。在它HP低到一定程度时，它的耳朵会耷拉下来，腿也会瘸，这是它垂死的表现，继续攻击就可迎来胜利。

毒怪鸟ゲリョス

弱点部位——头：打击、弹/尾：切断

弱属性	火	耐属性	雷
体力	D	防御	C
攻击	D	速度	B
毒	普通	麻痹	有效
睡眠	普通	陷阱	有效
闪光玉	无效	音爆弹	无效
肉	普通	抗摔倒	D
可破坏部位：头部（冠）			



出现在沼泽里的怪鸟强化版，如果说怪鸟是狂热的追击者的话，那我怀疑这家伙小时候被猪追过。它最常用的招式就是来回地跑并吐毒液，这招比较猛，要躲避一下。如此它老用这招，就老得躲，战斗时间将会拖得很长。其实这家伙体力并不高，并不难打。要注意它冠上的那个灯泡（……），它有时会用灯泡做闪光攻击，所有看到闪光的角色都会气绝，不过此招可以防御。如果用枪手把它头上的灯泡打掉的话就没有威胁了，但它还是会用闪光这招，此时这招就成了超级大破绽了，是猛攻的好机会。

雄火龙リオレウス

弱点部位——头：打击、切断/腹：弹

弱属性	龙	耐属性	火/雷
体力	C	防御	C
攻击	C	速度	B
毒	有效	麻痹	有效
睡眠	普通	陷阱	有效
闪光玉	有效	音爆弹	无效
肉	有效	抗摔倒	C
可破坏部位：尾			



如果说2只怪鸟是新手入门的考验的话，火龙则是升级高级猎人的考官。虽然数据并不高，但多变的攻击方式及射程很远的火球都会令人血压升高。它经常会在空中盘旋，伺机发动攻击，对于剑士们来将首先要把它引到地面作战。它在低空盘旋的时候常会用尾巴攻击，此招威力猛，同时带有剧毒，一定要小心。好在多数道具对它是有作用的，在初次与它的战斗中会是主要攻击手段。

雌火龙リオレイア

弱点部位——头：打击、切断/腹：弹

弱属性	龙	耐属性	火
体力	C	防御	C
攻击	C	速度	B
毒	普通	麻痹	有效
睡眠	普通	陷阱	有效
闪光玉	有效	音爆弹	无效
肉	有效	抗摔倒	C
可破坏部位：尾			

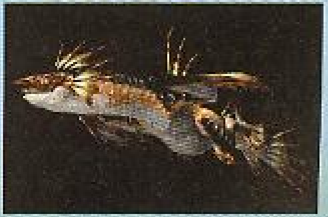


基本能力与雄龙无异，但它更喜欢在地面作战，最强的攻击是突进，最多可连续4回，之后连接火球或尾巴攻击……简直是地狱一样。和它作战就要贯彻游击思想，打几下就跑，不要强攻。

水龙ガノトトス

弱点部位——腹：打击、切断、弹

弱属性	火、雷	耐属性	水
体力	C	防御	A
攻击	C	速度	C
毒	有效	麻痹	有效
睡眠	有效	陷阱	有效
闪光玉	无效	音爆弹	有效
肉	无效	抗摔倒	A



栖息在湖底的飞龙，它老人家在水里趴个30分钟的不出来打都是常事……不过音爆弹可以有效地把它炸出来，另外它最喜欢吃青蛙，如果用钓鱼用的青蛙诱饵（钓りカエル）就百分之百地可以把它钓出来，同时在它落地时还会费血。这家伙的特点就是非常的大，且攻击力非常高，尤其是身体撞击，一定要注意。不过它的攻击硬直很长，躲过攻击后可以猛攻它的腿将之打翻，然后集中攻击它的腹部。它体力并不高，如果装备了对应属性的武器的话战斗并不会太难。

雷龙フルフル

弱点部位——颈：切断/头：弹、打击

弱属性	火	耐属性	雷/水
体力	C	防御	A
攻击	B	速度	C
毒	有效	麻痹	普通
睡眠	普通	陷阱	有效
闪光玉	无效	音爆弹	无效
肉	有效	抗摔倒	B



在深暗的洞穴里栖息的怪龙，视力已极度的退化，因此并不会有通常的飞龙发现你的标记出现，与之战斗时音乐也不会发生变化，大家要注意。和它作战最好装备“自动マーキング”技能，否则将会陷入苦战。它攻击力比较高，不过动作慢体力低，唯一要注意的是它经常会爬到洞顶，然后下落攻击，如果太大意的话吃了这招就离死不远了。

岩龙バサルモス

弱点部位——腹、足：切断、打击/腹：弹

弱属性	龙	耐属性	雷/火
体力	C	防御	B
攻击	A	速度	C
毒	普通	麻痹	有效
睡眠	有效	陷阱	有效
闪光玉	有效	音爆弹	无效
肉	无效	抗摔倒	B
破坏可能部位：尾			

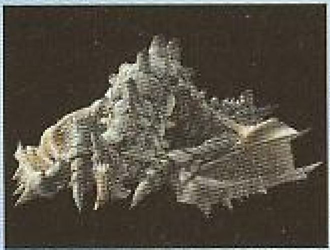


最初它会在火山2区伪装成一块岩石，受到攻击或玩家靠近后会露出原形。浑身布满岩甲，大多数攻击都会被弹开，攻击要围绕弱点腹部展开。在近身时它经常会放出毒气，这招不能防，只能提前躲避，否则身中剧毒再吃它一下攻击的话就很危险了，可能的话最好装备毒无效技能。

铠龙グラビモス

弱点部位——头、颈、背、尾、腹：打击/腹、尾：切断/腹：弹

弱属性	龙	耐属性	雷/火
体力	B	防御	A
攻击	B	速度	B
毒	普通	麻痹	普通
睡眠	普通	陷阱	有效
闪光玉	有效	音爆弹	无效
肉	无效	抗摔倒	A
破坏可能部位：尾			

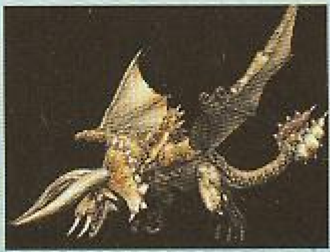


比起岩龙来防御力还要上一个档次，别看弱点多，但都被坚固的铠甲保护着，很难打到。如果至到脚下去攻击腹部的话，又要面临睡眠瓦斯的威胁，如果被催眠的话伤害可是3倍，再吃一下攻击几乎就宣判死刑了，所以睡眠无效的技能一定要装备。攻击力超强的喷火就算躲过了也很难近身攻击，因其喷火后经常会立刻喷出强火焰气体，如果火耐性低的话要扣去很多HP。厚铠甲、高攻击，再加上很难有攻击的机会，它绝对是本作一号强敌。

角龙ディアブロス

弱点部位——头：打击/翼、尾：切断/尾：弹

弱属性	水	耐属性	火
体力	A	防御	B
攻击	A	速度	A
毒	普通	麻痹	普通
睡眠	普通	陷阱	无效
闪光玉	有效	音爆弹	有效
肉	无效	抗摔倒	A
破坏可能部位：尾、角			



外表不凡，实力也超强，可说是本作最强级的敌人之一。经常会潜到地下然后突然袭击，此外冲刺攻击的跟踪性能很好，不易躲避，而且威力极高，要注意。虽然它很强，但有个好办法对付它，在1区和10区有台阶的地方，先站到台阶上，它会撞过来，然后角就插到墙里去了……一时半会儿是拔不出来的，可以趁机猛打。反复几次，就可以把它的角弄掉。此外虽然陷阱无效了，但闪光玉还是可以用的，而且它潜入地下时用音爆弹把它炸出来的话它会有一段时间不能动，也是痛扁它的好机会。总之沉着应战，多用点道具，并不是没有机会赢它。

以上是基本的对飞龙的解析，但别以为赢了他们就可高枕无忧了，或许游戏中还会有隐藏的飞龙在等待着你……

训练所攻略

在打倒一定次数的飞龙后，训练所就会出现以各种武器攻击飞龙的训练任务。训练中人物的装备是指定的，一般装备很差，想击败飞龙较难。但训练所的奖励多是一些稀有道具，这个诱惑很难抵挡，所以很多朋友都开始了艰难的训练之路。其实训练所里最主要的就是多收集一些道具，有好道具辅助战斗就不会太难。这里把训练所各地可采取到的道具公布一下，具体的采集地点是和普通模式没有任何区别，不过有些采集点需要用到铁头和虫网等道具，尤其是矿石和部分炸弹都是铁定需要铁头挖的，要先找到铁头等消耗道具再采挖。





↑这是使用镐头和虫网的地方，道具上的叉子消失之后就可以使用道具采集了。

●森和丘

1区
爆药
回复药グレート
地图
千里眼の药
砥石
光虫
钓りホタル
闪光玉

2区
龙の爪
ペイントの实
药草
ツタの叶
ケルビの角
カラの实

3区
肉烧きセット
高级肉烧きセット
ハリの实
カラの实
アオキノコ

4区
药草
ペイントの实
ハリの实
はじけクルミ
LV2　彻甲榴弹

5区
モドリ玉
爆药
回复药グレート
モンスターのフン
カラの实
カラ骨【小】
カラ骨【大】
トラップツール
素材玉
マカライト矿石
砥石

6区
トラップツール
ツタの叶
クモの巣
铁矿石
虫の死骸
砥石
大タル爆弹
石ころ

7区
ハチミツ
药草
マタタビ
アオキノコ

8区
クモの巣
大タル
ペイントボール
虫の死骸

9区
ネンチャク草
ハチミツ
アオキノコ
钓りホタル
光虫
狂走エキス

10区
ネムリ草
怪力の种
アオキノコ
げどく草
トウガラシ

11区
砥石
サシミウオ
钓りミミズ
ネンチャク草
アルビノエキス
砥石
大タル爆弹
石ころ
铁矿石

12区
トラップツール
小タル
大タル
大タル爆弹
ピッケル
クモの巣
虫あみ
モドリ玉
爆药
落とし穴

●密林

1区
地图
千里眼の药
LV2　彻甲榴弹
ペイントボール
钓りホタル
不死虫
光虫

2区
回复药
ハチミツ
ツタの叶

3区
忍耐の种
げどく草
肉烧きセット
アオキノコ
マタタビ
大タル爆弹
砥石
铁矿石
石ころ

4区
砥石
トラップツール
素材玉
マカライト矿石
石ころ
大タル爆弹
铁矿石
石ころ
砥石
大タル爆弹
怪力の丸药

5区
- 光虫
- 狂走エキス
- 不死虫
- 钓りホタル
- ネンチャク草
- 毒テングダケ
- ピッケル
- ピッケルグレート
- 毒けむり玉
- 虫の死骸

6区
- 回复药グレート
- カラ骨【大】
- カラ骨【小】
- カラの实
- 虫の死骸
- クモの巢
- トラップツール

7区
- げどく草
- 药草
- 石ころ
- 砥石
- ツタの叶

8区
- 龙の爪
- 药草
- ネムリ草

9区
- LV2 彻甲榴弹
- はじけクルミ
- ピッケル
- 大タル爆弾
- 石ころ
- 大タル爆弾
- 砥石

10区
- モドリ玉
- 落とし穴
- 虫あみ
- 龙の牙
- なぞの骨
- 棒状の骨
- 怪力の种
- マンドラゴラ
- 素材玉
- マカライト矿石
- トラップツール
- 砥石

●沙漠

1区
- にが虫
- トウガラシ
- ペイントの实
- 地图
- 千里眼の药
- ネンチャク草

2区
- ペイントボール
- 石ころ
- 鸣き袋
- ハリの实
- サボテンの花

3区
- サボテンの花
- ピッケル
- ピッケルグレート
- 回复药
- 鸣き袋
- 石ころ

4区
- 虫あみグレート
- はじけクルミ
- LV2 彻甲榴弹
- ペイントの实

5区
- 虫あみ
- にが虫
- 不死虫
- ネット
- 肉焼きセット
- 高级肉焼きセット

6区
- ネンチャク草
- 砥石
- 铁矿石
- 大タル爆弾
- 石ころ
- 冰结晶
- 回复笛
- 爆药
- 闪光玉
- 素材玉
- マカライト矿石
- トラップツール
- 砥石

7区
- 药草
- クーラードリンク
- サボテンの花

8区
- 回复药グレート
- モンスターのフンなぞの骨
- 鸣き袋
- 石ころ

9区
- 音爆弾
- 钓りミミズ
- 爆药
- 回复药グレート

10区
- マタタビ
- 闪光玉
- 素材玉
- カラの实
- サシミウオ
- 砥石

11区
- 大タル
- 大タル爆弾
- ピッケル
- 闪光玉
- 钓りホタル
- 光虫
- 落とし穴
- 虫あみ

●沼泽

1区
- マヒダケ
- 虫あみ
- モドリ玉
- 落とし穴
- 爆药
- 活力剂
- 光虫
- 钓りホタル
- にが虫
- ネット

2区
- 地图
- 千里眼の药
- 钓りホタル
- 狂走エキス
- 不死虫
- 肉焼きセット
- 高级肉焼きセット

3区
- 回复药グレート
- ペイントボール
- 投げナイフ
- 光虫
- 钓りホタル
- 虫の死骸

4区
- げどく草
- ネット
- ツタの叶

5区
- なぞの骨
- 龙の牙
- 毒テングダケ
- アオキノコ
- 龙の爪
- カラの实
- カラ骨【小】
- カラ骨【大】

6区
- アオキノコ
- 龙の爪
- 药草

7区
- ニトロダケ
- ネンチャク草
- 素材玉
- 砥石
- マカライト矿石
- トラップツール

8区
- ピッケル
- ピッケルグレート
- 砥石
- 素材玉
- トラップツール
- マカライト矿石
- 石ころ
- 大タル爆弾
- 钓りミミズ

9区
- LV2 彻甲榴弹
- はじけクルミ
- 素材玉
- 虫あみグレート
- 毒テングダケ
- マヒダケ

10区
- トウガラシ
- 回复药グレート
- 石ころ
- 砥石

11区
- 毒テングダケ
- 虫の死骸
- 钓りホタル
- 不死虫
- 光虫
- サシミウオ
- 砥石
- トラップツール
- 砥石
- 素材玉
- マカライト矿石

●火山

1区
- 大タル
- 大タル爆弾
- ピッケル
- ピッケル
- ピッケルグレート
- 高级肉焼きセット

2区
- 毒けむり玉
- LV2 彻甲榴弹
- 大タル爆弾
- 铁矿石
- ネット
- 不死虫
- にが虫
- 虫の死骸

3区
- 砥石
- 地图
- 千里眼の药
- 回复药グレート

4区
- クーラードリンク
- 素材玉
- トラップツール
- 砥石
- マカライト矿石
- 大タル爆弾

5区
- カラ骨【小】
- カラ骨【大】
- ペイントボール
- クーラードリンク

6区
- 火药草
- 龙杀しの实
- 怪力の丸药
- 回复药グレート

7区
- ピッケル
- 龙杀しの实
- 怪力の种
- カクサンの实

8区
- 小タル爆弾G
- 大タル爆弾
- 大タル爆弾G
- 砥石
- 素材玉
- マカライト矿石
- トラップツール
- 冰结晶
- 闪光玉
- 爆药
- 回复笛
- 虫あみ
- 爆药
- 活力剂
- モドリ玉
- 落とし穴

村长的秘密

在村里分派给猎人们任务的村长，其实真正身份是多年前的老英雄。所以他有时也会在一些区域出现，如果碰到他则可与其交换珍稀道具。他具体出现在森与丘7区，密林5区和沼泽1区。如果碰到他老人家心情好的时候，还可免费得到一些道具，但心情不好的话则会轰你走人……而且村长的心情很难拿捏，想换好道具的朋友们，还是多碰碰运气吧……

●森和丘

交换道具	所得道具
虫の死骸	特产キノコ
マタタビ	特产キノコ
火药草	特产キノコ
铁矿石	龙骨【小】
マカライト矿石	龙骨【中】
なぞの骨	マヒダケ
もえないゴミ	火药草
焼き肉券	たまご券
怪鸟の甲壳	水龙の鳞
鱼龙の鄂	龙骨【中】
砂龙のヒレ	火龙の翼膜
怪鸟の耳	水龙のヒレ
角龙の牙	龙骨【中】
角龙の鄂	火龙の翼膜
一角龙の背甲	火龙の骨髓
サボテンの花	特产キノコ
老山龙の大爪	老山龙の背甲
肉球のハンコ	钓りホタル
铠龙の头	女王虫の尻尾
铠龙の翼	女王虫の尻尾
アルビノの唇	アルビノの中落ち
ドラグライト矿石	龙骨【大】
铠龙の坚壳	角龙の背甲
角龙の背甲	铠龙の坚壳
火龙の逆鳞	老山龙の甲壳
雌火龙の逆鳞	老山龙の鳞
黑龙の眼	キリンの皮
红莲石	火龙の翼
真红の角	火龙の骨髓
アオキノコ	特产キノコ

交换道具	所得道具
肉球のハンコ	虫あみグレート
火龙の骨髓	いにしえの秘药
火龙の翼爪	鬼人药
火龙の甲壳	マンドラゴラ
モスの头	秘药
モスの苔皮	秘药
ファンゴの头	秘药
エビの小壳	硬化药グレート
エビの大壳	鬼人药グレート
睡眠袋	硬化药
电气袋	活力剂

●密林

交换道具	所得道具
焼き肉券	勇气の证
もえないゴミ	鸣き袋
なぞの骨	毒テングダケ
猎龙の鄂	アルビノエキス
虫の死骸	特产キノコ
火炎袋	鬼人药
麻痹袋	增强剂
毒袋	生命の粉
砂龙のヒレ	ねじれた角
水龙のヒレ	ねじれた角
サボテンの花	特产キノコ
角龙の牙	狂走エキス
鱼龙の牙	狂走エキス
角龙の鄂	アルビノエキス
サシミウオ	特产キノコ
火龙の鳞	增强剂
雌火龙の翼爪	硬化药
雌火龙の鳞	增强剂
雌火龙の甲壳	マンドラゴラ

●沼泽

交换道具	所得道具
アオキノコ	特产キノコ
ハチミツ	特产キノコ
虫の死骸	特产キノコ
ツタの叶	特产キノコ
なぞの骨	ネムリ草
龙骨【小】	铁矿石
火龙の翼爪	マカライト矿石
火龙の尻尾	マカライト矿石
龙骨【中】	マカライト矿石
雌火龙の翼爪	マカライト矿石
雌火龙の棘	マカライト矿石
怪鸟の耳	マカライト矿石
岩龙の甲壳	マカライト矿石
巨大なクチバシ	ライトクリスタル
火龙の骨髓	ライトクリスタル
火龙の鳞	ライトクリスタル
キリンのたてがみ	ライトクリスタル
キリンの蒼角	ノヴァクリスタル
キリンの皮	ノヴァクリスタル
铠龙の坚壳	ドラグライト矿石
角龙の背甲	ドラグライト矿石
アルビノの中落ち	ユニオン矿石
カンタロスの刃羽	ユニオン矿石
铠龙の头	红莲石
老山龙の背甲	红莲石
岩龙の翼	エビの小壳
铠龙の翼	エビの大壳
肉球のハンコ	ピッケルグレート
焼き肉券	宝石券

最后的一点废话：经过无数场大战，发现飞龙虽然各有弱点，但也有长处。而只有人类是耐属性无，弱属性全部……不禁感慨人类在自然环境中的生存是多么艰辛。或许游戏的难度这么高，正是为了让大家体会生存的艰辛，爱护我们现在的自然环境吧……我说胡话呢，别理我……

□文责/无无



接着上期攻略，这次为大家奉上龙珠Z3详细隐藏要素研究。要想集齐全部角色，除了剧情模式之外，还有极少数得通过在DA中输入密码才会出现。另外，每个角色的剧情模式至少需要打穿3遍才能真正完成其所有隐藏剧情，2周目以上在地图上出现多个红点的话选择与一周目时不一样的即可。好了，废话不多说了，就让我们一起再次进入龙珠传奇而伟大的世界中去吧！

口文茵/北斗

PS2	本刊译名：龙珠Z3			
动作格斗	BANDAI	2005.2.10	7140日元	110KB
	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

天下一武道会

最初只能选择初级，初级优胜后去商店可购入中级；中级优胜并且角色数量超过33人的话可去商店购入上级。沙鲁游戏则需要在DA中将乱入的沙鲁打败。世界锦标赛（ワールドトーナメント）模式则需要将之前几项天下一武道会的比赛全部获得优胜，以及打出全部隐藏角色。



「给角色装备Sparking!养十片的话，武道会优胜后获得的奖金就会增加。

●**天下第一武道会邪道必胜法：**由于在武道会中只要被击出场外便算失败，利用这一点，一开始就自动退后到临近场边，等待对手过来发动攻击，马上使出瞬移攻击（即→→+G）即可闪到对手后方一脚将其踢出场外，轻松获胜！不过有一点需要注意，在上级模式中敌人很有可能在你瞬移之后紧接着瞬移到你背后将你踢出场。所以，在上级模式中想要稳妥起见的话最好装备"龟の甲罗"这个技能，这样对手想发动瞬移所需气槽数增倍，即6条。只需保证自己能够发动瞬移攻击且对手气力不够同样能够轻松获胜。

全角色出现条件

※以下不包括最初就可选择的角色。DU为各角色的剧情模式。

角色名	出现条件
悟空(少年)	将布罗利的DU模式通关
悟饭(少年)	将悟饭(幼年)的DU模式通关
悟饭(青年)	将悟饭(少年)的DU模式通关
悟天	悟饭(青年)的DU中将悟天打倒
贝吉塔	悟空的DU中将贝吉塔打倒
特兰克斯(青年)	将贝吉塔的DU模式通关
特兰克斯(幼年)	贝吉塔的DU中将魔人布欧(善)打倒
蒙面赛亚超人	将悟饭(青年)的DU模式通关
基纽	悟空的DU中将基纽打倒
利库姆	悟空的DU中将利库姆打倒
菲利萨	悟空的DU中将菲利萨打倒
人造人16号	①小林的DU中沙鲁篇在天下一武道会旁边的平原遇见人造人16号②从电摩去西之都与布尔玛交谈
人造人17号	短笛的DU中将人造人17号打倒
人造人18号	将小林的DU模式通关
格罗博士	乐平的DU中将格罗博士打倒
沙鲁	悟饭(少年)的DU中将沙鲁打倒
魔人布欧(善)	悟空的DU中将魔人布欧(善)打倒
魔人布欧(恶)	悟空的DU中将魔人布欧(恶)打倒
魔人布欧(纯粹)	悟空的DU中将魔人布欧(纯粹)打倒
悟天克斯	在商店中购入(会员ブラック)
达普拉	在悟饭(青年)的DU模式中将达普拉打倒
沙鲁Jr	DA中将乱入的短笛打倒
欧布	悟空的DU中用超级元气弹将魔人布欧(纯粹)打倒，并在天下第一武道会上将欧布打倒
超级赛亚人2悟吉塔	悟空DU将布罗利打倒后在天下第一武道会中将悟天克斯打败
栽培人	在DA中将乱入的那巴打倒
比迪莉	悟饭(青年)DU模式中去龟屋东南的小岛引发剧情
巴达克	悟空DU模式二周目时赛亚人入侵篇去赛亚人的宇宙船得到，或是有前作的记录也行
贝吉特(合体)悟空	悟空的DU模式中在悟饭被布欧吸收前入手
贝吉特(合体)贝吉塔	贝吉塔的DU模式中在悟饭被布欧吸收前入手
酷拉	悟空DU模式一周目后，在二周目打败菲利萨后打败超级贝吉塔再去上方的红点处打败酷拉
布罗利	①完成悟空DU模式一周目②二周目与魔人布欧(恶)战前先去左方红点拜访界王神③打倒魔人布欧(恶)④打倒布罗利
一星龙	①完成悟空的DU模式一周目②完成布罗利篇③集齐7颗龙珠④去地图右下方(4，4)获得超级赛亚人4⑤去西之都与布尔玛对话⑥打败悟天克斯⑦打倒超一星龙
界王神	①悟饭(青年)DU模式2周目中②打倒到悟天③打倒比迪莉④去(3，1)右下的岩山与贝吉塔对话⑤打倒达普拉⑥打败被控制的贝吉塔⑦去(2，2)的右边
界王神吉比特	①悟饭(青年)DU模式2周目中②打倒到悟天③打倒比迪莉④去(3，1)右下的岩山与贝吉塔对话⑤打倒达普拉⑥打败被控制的贝吉塔⑦打倒魔人布欧(纯)⑧去地图右上角的小岛
超4悟吉塔(悟空用)	①悟空DU模式集齐7颗龙珠②打倒布罗利③获得超级赛亚人4的技能④去西之都⑤打败悟天克斯⑥与超一星龙对战
超4悟吉塔(贝吉塔用)	①贝吉塔DU布欧篇去神殿附近的森林遇见界王神②打倒魔人布欧(善)③去西之都找布尔玛④打倒魔人布欧⑤去地图右上的雪山附近打倒布罗利⑥去神殿附近遭遇悟空与布尔玛再去西之都⑦去地图右下的小岛打败到悟空超级赛亚人4
悟吉塔(电影版)悟空	到悟空DU,击破一星龙,收到来自悟天克斯的挑战状,战斗前入手
悟吉塔(电影版)贝吉塔	贝吉塔DU模式，击破一星龙后，收到来自悟天克斯的挑战状，战斗前入手
撒旦	短笛的DU，布欧篇，去地图左下方的沙漠中遇见撒旦，再去中の都与比迪莉对话获得
长发特兰克斯	在DA中输入密码DouroS unimas enOmat asechi masnit a
短笛大魔王	在DA中输入密码Gonone Saikou da!!~ Saikou nokiou nda!!
悟空(天国)	在DA中输入密码JaeneM nna~! Shinoe raMata Aouna~!

全场景收集

※部分场景的获取条件并不是唯一的。

场景	获得条件
ナメック星	DU模式中在那美克星上随便一场战斗获胜即可
セルリング	在到悟空的DU中在セルリング将沙鲁打倒
市街地	在悟饭（少年）的DU中在中の都与小八戒对话
ブウ体内	在贝吉塔的DU中将魔人布欧（恶）打倒
界王神界	在贝吉塔的DU中将魔人布欧（纯粹）打倒
じいちゃんの家	悟饭（幼年）的DU二周目，先去悟空家，再去北方的森林遇见悟空，接着去じいちゃんの家打败悟空
レッドリボン军基地	在商店中花8000ゼニー购买或在DA中打败乱入的布欧(纯粹)

全原作再现（ボイスデータ）

※以下只色括可获得卡片的原作再现条件。

号码	名称	再现条件
00	孙悟空VS拉迪兹	孙悟空DU，在对拉迪兹的战斗中使用冲击波
01	短笛VS拉迪兹	短笛DU，在对拉迪兹的战斗中魔贯光杀炮发动成功
02	天津饭VS那巴	天津饭的DU，在对那巴的战斗中气功炮发动成功
03	孙悟饭(幼年)VS那巴	孙悟饭(幼年)的DU，在对那巴战时发动魔闪光
04	小林VS弗利萨(第二形态)	小林DU，在对弗利萨(第二形态)战时发动气圆斩
05	孙悟空VS弗利萨(100%最终形态)	孙悟空的DU，在对弗利萨（100%最终形态)战时装备超级赛亚人
06	乐平VS格罗博士	乐平的DU，在对格罗博士战时发动仙豆
07	短笛VS沙鲁	短笛的DU，在对沙鲁战时发动与神仙的融合
08	贝吉塔VS沙鲁(17号吸收)	贝吉塔的DU，在对沙鲁(17号吸收)战时残余体力2500以上获胜
09	贝吉塔VS沙鲁(完全体)	贝吉塔的DU，在对沙鲁(完全体)战时发动ファイナルフラッシュ成功
10	孙悟饭(少年)VS孙悟空	孙悟饭(少年)DU，在对孙悟空战时发动超级赛亚人
11	孙悟饭(少年)VS沙鲁(超完全体)	孙悟饭(少年)的DU，在对沙鲁(超完全体）战时以父子冲击波结束战斗
12	贝吉塔VS魔人布欧(善)	贝吉塔的DU，在对魔人布欧(善)战时发动ファイナルエクスプロージョン
13	孙悟空VS魔人布欧(善)	孙悟空DU，对魔人布欧(善)战时装备超级赛亚人3
14	短笛VS魔人布欧(恶)	短笛的DU，在对魔人布欧(恶)战时60秒之后再获胜
15	孙悟饭(青年)VS魔人布欧(恶)	孙悟饭(青年)的DU，在对魔人ブウ(恶)战时，发动老界王神的潜在能力开发
16	孙悟空VS魔人布欧(纯粹)	孙悟空DU，对魔人布欧(纯粹)战时发动超级元气弹
17	贝吉塔(SS4)VS孙悟空(SS4)	贝吉塔DU，在对孙悟空(SS4)战时发动超级赛亚人4
18	孙悟空VS超一星龙	孙悟空的DU，在对超一星龙战时发动100倍ビッグバンかめはめ波
19	布罗利VS孙悟饭(青年)	布罗利的DU，在对孙悟饭(青年)战时发动ギガンティックミーティア
20	欧布VS孙悟空	欧布的DU，在对孙悟空战时发动气合炮

全龙珠收集

※有的地图中的龙珠是需要引发剧情之后才会出现的。因为龙珠雷达可以继承，故表中只介绍该角色第一张地图上的雷达入手地点。

角色	龙珠所在坐标
孙悟空篇	雷达，(3，2)中上；地球(4，1)中央，(1，1)左下；那美克星(4，1)中上，(1，2)中央；地球(4，4)中央；地球北之都上方，(3，4)中央
孙悟饭(幼年)篇	雷达，(2，1)左下；地球(1，2)中上，(3，1)左上，(3，2)中央，(3，4)中央；那美克星(4，1)左上，(4，2)中上，(1，3)左上
孙悟饭(少年)篇	雷达，(3，1)右上；地球(4，1)中央，(2，2)右下，(3，2)左上，(1，3)右边，(2，3)中上，(2，4)右下，(3，4)右上
孙悟饭(青年)篇	雷达，(3，2)中上；地球(1，1)中下，(3，1)中央，(2，2)左下，(3，2)中上，(4，2)中上，(1，3)中下，(3，4)中上
贝吉塔篇	雷达，西の都；地球(1，2)中上，(3，4)中央；那美克星(2，3)中央，(4，3)左下小岛；地球(2，4)右下；地球(1，2)左下，(4，4)左上边
小林篇	雷达，西の都；地球(1，2)左上，(2，2)左上，(3，4)中央；那美克星(3，1)左下，(1，3)左上，(4，3)中下，(2，4)中央
短笛篇	雷达，(1，4)右上；地球(1，1)中右，(3，2)中右；那美克星(2，3)左下，去(1，3)引发剧情，(3，1)中上；地球，先去(2，2)右下引发剧情，(2，3)左上，(2，3)中右；地球(4，4)右上
天津饭篇	雷达，(3，1)中下；地球(4，1)左下，(1，2)左下；地球(1，1)右上，(4，1)左下，(4，4)中央；地球(2，1)右下，(1，3)中右
乐平篇	雷达，(4，3)左上；地球(4，1)中右；(1，3)中右；地球(2，1)左上，(3，1)中下；地球，先去(3，2)平原引发剧情，(2，2)中上，(4，2)中央，(3，4)中下
欧布篇	雷达，(3，1)中央；地球(1，1)左下，(3，1)中央，(4，2)中左，(2，3)右上，(1，4)右上，(2，4)中下，(4，4)左上边
布罗利篇	雷达，(1，4)中右；地球(2，1)右上，(3，1)中上，(4，1)中央，(1，2)左上，(2，2)中下，(4，2)中央，(2，3)中左

全乱入角色与条件

※己方角色的级别越低，乱入发生的概率就越大；最多只能选择比自己角色等级高30级的对手。

对手等级	乱入角色1	乱入角色2	入手スキル
1～30	乐平	天津饭	Sparking!
31～35	那巴	孙悟饭(幼年)	栽培マン
36～40	小林	拉蒂兹	WE GOTTA POWER!
41～45	格罗博士	人造人17号	Sparking!!
46～50	弗利萨	巴达克	Sparking!!!
51～55	沙鲁	孙悟饭(少年)	セルゲーム(天下一武道会用)
56～60	达普拉	界王神	WE GOTTA POWER!!
61～65	魔人布欧(善)	比迪丽	Sparking!!!!
66～70	短笛	魔人布欧(恶)	セルJr．
71～75	赞拉	特兰克斯(青年)	Sparking!!!!!
76～80	魔人布欧(纯粹)	撒旦	レッドリボン军基地
81～85	布罗利	特兰克斯(幼年)	WE GOTTA POWER!!!
86～90	超一星龙	孙悟饭(青年)	Sparking!!!!!!
91～95	栽培人x5	欧布	WE GOTTA POWER!!!!
96～99	孙悟空	贝吉塔	Sparking!!!!!!!





游戏中的小秘技

●**快速赚钱方法**：本作中绝大部分卡片都需要在商店中进行购买，要想攒齐全部卡片的话绝对是件烧钱的巨大工程。其实如果操作熟练的话利用前面所说的天下第一比武大会必胜法打上级比赛赚钱是最快的，但对操作比较苦手的玩家利用这个方法则更加轻松。选择悟饭（青年）的DU，去（2，2）中央和中下分别可以捡到8000和12000，捡完后选择存储并退出游戏。之后再选择开始游戏，如此反复即可快速发家致富。

●LOAD画面时，快速摇动左右两个类比摇杆可使栽培人的成长加快。在一些读盘时间比较长的场景，狂摇摇杆的话可以出现满屏的栽培人。

●选择比武场地时按住△键可使场地发生少许变化，选择角色时按住L1和R1键可使光标移动加快，按住左右方向键则可改变角色的服装颜色。

●游戏一开始播放片头歌曲时屏幕下方会出现歌词，按一下L3键，就不会显示歌词，再按一下又可显示。

●DU模式下所获得会员卡的种类与角色等级是相关的，角色级别从低到高分别可取得绿卡、银卡和金卡，黑卡则需要在商店中花50000元购买。

●DRAGON RUSH的发动方法有的玩家还不是很清楚，不少人感觉时灵时不灵的，需要的时候发不出，不需要的时候偏偏又出来了。其实**发动DRAGON RUSH的关键在于先进入爆发状态，之后在使用各种有击飞效果的招数的同时按○键**，成功击中对方即可成功发动。和角色究级技相比，DRAGON RUSH的发动对气力没有任何限制，发动条件容易，威力也很强。发动后猜拳时只要第一次没给对手猜中，之后每次都选对手之前选择的按键，绝大多数情况下都能完全发动成功。





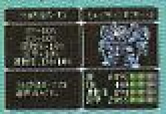


GBA	超级机器人大战OG2			
策略模拟	BANPRESTO	2005.2.3	6090日元	128Mb
	卡带	日版	1人	全年龄

这期继续为大家带来有关本作所有隐藏要素的相关研究。由于本来的主力机体都已经相当强力，所以隐藏机体在本作中所占分量并不重。培养各驾驶员建议优先让其学会SP回复，能力值也最好全部加在“格斗”或是“射击”上。此外，SRX与RGUN的最强合体技“天上天下一击必杀炮”实用性相当之低……。

□文/HolyGroup 小狮 责编/北斗

point 1 隐藏机体获取方法

隐藏机体	获得方法
ヒュッケバインMk-Ⅲ·R 	第18话“流星、夜を切り裂いて”结束时レーツェル的击坠数达到35或以上；第30话“武神装攻ダイゼンガー”获得本关熟练度；第33话“会者定离の理”结束时ブリット、クスハ、リョウト、リオ、タスク、レオナ6人的等级总合达到185或以上；全部达成后第34话前选择“アースクレイドルへ行く”便会立即得到，选择“宇宙へ行く”则分支结束后得到。
ダシュベンストMk-Ⅱ·S 	第33话“会者定离の理”结束时カイ的等级达到33或以上且击坠数达到55或以上。 达成条件后第34话前选择“宇宙へ行く”便会立即得到，选择“アースクレイドルへ行く”则分支结束后得到。 超级实用的机体，独有招式很帅！
ビルトビルガー·L 	第19话“現れた影”里アラド与ビルトファルケン邻接之前击坠4架或以上的初期敌机；第26话“壊れた人形”结束时アラド的等级达到25或以上且击坠数达到50或以上；达成条件后第27话“紅の幻想”里マイ会驾驶ビルトビルガー·L出战，之后在4回合内击坠5架敌机便可在战斗结束后得到。如果ビルトビルガー·L的HP被打到40%以下或是拖到第5回合也会发生情节，但是就得不到了！性能可以全10格改造。
アシュセイヴァー 	“エチオピアへ行く”分支第10话“樱花幻影”或“月へ行く”分支第13话“新生、圣十字军”，击坠エキドナ或让她撤退后，让ラミア移动到她离开时的位置待机；第19话“現れた影”里让ラミア和アクセル交战2次；(必须为2次，多了少了都不行)第24话“招かれざる异邦人（前篇）”结束时ラミア的击坠数达到55或以上。全部达成后第28话“乐园からの追放者”里ラミア便会驾驶アシュセイヴァー出战并得到。
ヴァイサーガ 	必须在2周目或以上才可以得到，无论什么模式都行。获得方法和アシュセイヴァー基本一样只是第19话“現れた影”里必须交战1次（多了少了都不行）。也就是说这2部机体是不能兼得的。这部机体只能ラミア专用（アンジュルグ也仍然保留并强化），ヴァイサーガ性能、特殊能力、武器均超强，更何况机体全改造的奖励为“分身发动率+20%”，再加上运动性可以改造10格，基本没人能够摸到它。

point 2 隐藏武器获取方法

隐藏外挂武器	获得方法
グラビトン・ランチャー	第8话“守るべきもの”里让ヴィレッタ1人把ゼオラ、ユウキ、カーラ以外的敌人全部击坠。达成条件后第15话“星から来るもの”里ゲシュペンストMk-Ⅱ·R就会增加这件武器。
シシオウブレード	此武器有两件。1、第14话“亡国の姫君”结束时ブリット等级达到18或以上且击坠数达到45或以上。达成条件后第17话“テスラ研脱出”战斗结束后得到。2、第15话“星から来るもの”里击坠3天王自グレイターキン必须留到最后干掉。
G・インパクトステーク	此武器有两件。1、第15话“星から来るもの”里击坠3天王自グレイターキン必须留到最后干掉。2、第30话“武神装攻ダイゼンガー”里ダイゼンガー登场后直到过关都不杀任何1个敌人。达成条件后第34话选择任一分支均可得到。

隐藏外挂武器	获得方法
ブーストハンマー	第16话“第三の凶鸟”刚开始5回合内让アラド1人把初期所有敌人全部击坠。达成条件后战斗结束时便会保留下来。
ステルス・ブーメラン	此武器有两件。1、カーラ作为敌人出现时至少击坠她1次。达成条件后第32话“オペレーション・プランタジネット（后篇）”里ランドグリーズ就会增加这件武器。2、第28话“乐园からの追放者”开始时熟练度为“易”的话，ゲシュペンスト的原武器M90アサルトマシンガン就会换成这件武器。
ネオ・チャクラムシューター	第30话“武神装攻ダイゼンガー”里ダイゼンガー登场后直到过关都不杀任何1个敌人。达成条件后第34话选择任一分支均可得到。

point 3 隐藏强化部件获取方法

隐藏强化部件	获得方法
高性能电子头脑	第15话“星から来るもの”里击坠3天王自グレイターキン必须留到最后干掉，便可以随其他东东一起得到。
勇者の印、钢の魂	这两个部件均有两件。1、第15话“星から来るもの”里击坠3天王自グレイターキン必须留到最后干掉，便可以随其他东东一起得到。2、2周目或以上（无论什么模式都行），第33话“会者定离の理”战斗结束后得到。

point 4 全人物ACE PLUS奖励

人物	奖励
キョウスケ	カウンター发动率+10%、格斗攻击+10%
エクセレン	援护攻击、援护防御效果增加10%
ブリット	命中+10%、CT补正+10%
クスハ	援护防御效果+10%、获得EXP+10%
レフィーナ	指挥效果+5%
ショーン	CT补正+5%
カチーナ	命中+10%、被攻击的实际损伤-10%
ラッセル	援护防御时被攻击的实际损伤-20%
タスク	ラッキー发动率+10%、精神“幸运”消耗SP变为15
レオナ	命中+10%、回避+10%
ラミア	射击攻击+5%、最终命中+10%
リュウセイ	使用念动系武器的实际伤害+10%
ライ	最终命中+10%、最终回避+10%
アヤ	命中+10%、SP+20
ヴィレッタ	CT补正+20%、SP+10%
マイ	最终命中+10%、SP+20
イルム	精神“爱”消耗SP变为45
マサキ	攻击实际伤害+5%、最终命中+10%
リューネ	攻击实际伤害+10%
テツヤ	被间接（射程不为1的武器）攻击的实际损伤-10%
エイタ	CT补正+5%
シャイン	获得资金+20%
ラトゥーニ	获得EXP+20%
カイ	指挥效果+5%、CT补正+10%
リオ	获得EXP+10%、获得资金+10%

人物	奖励
リョウト	攻击实际伤害+5%、被攻击的实际损伤-5%
ラーダ	回避+10%、SP+20
ギリアム	最终回避+15%
レーツェル	射击攻击+10%
ゼンガー	格斗攻击+10%
リン	命中及回避+10%、CT补正+10%
アイビス	移动力+1
アラド	格斗攻击+5%、获得资金+10%
ゼオラ	射击攻击+5%、获得EXP+10%
ユウキ	回避+10%、CT补正+10%
カーラ	获得资金+10%、命中+10%
アルフィミィ	援护攻击、援护防御效果增加10%

无法永久加入的人物	奖励
ダイテツ	被攻击的实际损伤-10%
スレイ	后制攻击的实际伤害+10%
オウカ	后制攻击的实际伤害+10%
リー	后制攻击的实际伤害+10%、被攻击的实际损伤-10%

point 5 机体特殊能力一览

名称	解说
ビームコート	受到ビーム弹系武器的伤害减少1000
ABフィールド	受到ビーム弹系武器的伤害减少2000
ビーム吸收	受到ビーム弹系武器的伤害反而回复HP
Eフィールド	气力120以上时受到的伤害减轻1200
G・ウォール	受到的伤害减轻10%
G・テリトリー	受到的伤害减轻20%
歪曲フィールド	受到的伤害减轻50%
念动フィールド	受到的1500以下的攻击完全无效，超过1500则完全承受，需"念动力"能力才可发动
分身	气力130以上时50%几率回避任何攻击
ジャマー	令实弹系武器完全无效
HP回复	每回合HP回复（小：10%、中：20%、大：30%）
EN回复	每回合EN回复（小：10%、中：20%、大：30%）
ブレイカー系无效	令ブレイカー系特殊武器完全无效
チャフ系无效	令チャフ系特殊武器完全无效
ネット系无效	令ネット系特殊武器完全无效
精神系无效	令精神系系特殊武器完全无效
SP系无效	令SP系特殊武器完全无效
气力系无效	令气力系特殊武器完全无效
EN系无效	令EN系特殊武器完全无效
特殊武器无效	令特殊武器完全无效

point 6 全机体性能全改造特殊奖励

机体	奖励
アルトアイゼン アルトアイゼン・リーゼ	固定武器的地形适应全部变为全S
ヴァイスリッター ライン・ヴァイスリッター	固定武器的弹数全部+2
グルンガスト ウィングガスト ガストランダー	全部武器攻击力+200
グルンガスト三式 Gホーク	念动フィールド的防御力+300
ヒュッケバイン	外挂武器容量+40、EN+20%
ヒュッケバインMk-Ⅱ	外挂武器容量+50
ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	外挂武器容量+30
ヒュッケバインMk-Ⅲ・T	装甲、EN+10%
ヒュッケバインMk-Ⅲ・L ヒュッケバインガンナー・L ヒュッケバインボクサー・L	装甲、EN+10%
ヒュッケバインMk-Ⅲ・R ヒュッケバインガンナー・R ヒュッケバインボクサー・R	运动性、EN+10%
ゲシュペンスト	外挂武器容量+40、EN+20%
ゲシュペンストMk-Ⅱ・R	运动性+15%、HP+20%
ゲシュペンストMk-Ⅱ・S	HP+20%、EN+15%
ゲシュペンストMk-Ⅱ・M（カイ的座机）	地形适应"空"以外变为全S
ゲシュペンストMk-Ⅱ・M（红）	装甲、HP+15%
ゲシュペンストMk-Ⅱ・M（绿）	装甲+20%
サイバスター サイバード	运动性+10%、EN+15%
ヴァルシオーネ	分身发动率+20%
アルブレード	外挂武器容量+30
R-1	念动系武器攻击力+200
R-2パワード	射击武器攻击力+200
R-3パワード	念动フィールド的防御力+300
R-GUNパワード	EN+20%
SRX	强化部件装备数+1
アンジュルグ	获得"EN回复（小）"能力
ラーズアングリフ	外挂武器容量+50
アシュセイヴァー	射击武器攻击力+200
ヴァイサーガ	分身发动率+20%
ランドグリーズ	外挂武器容量+30
龙虎王 虎龙王	获得"EN回复（小）"能力
ダイゼンガー	格斗武器攻击力+200
ビルトビルガー	运动性、装甲+15%
ビルトビルガー・L	运动性、装甲+15%
ビルトファルケン	固定武器的弹数全部+2
ガリオン アステリオン	运动性+20%
アウセンザイター	射击武器攻击力+200
ジガンスクード・ドゥロ	装甲、EN+15%
ガーリオン・カスタム	外挂武器容量+30、EN+15%
シュッツバルト	获得"ABフィールド"能力
フェアリオン・S	运动性+20%
フェアリオン・G	运动性+20%
ヒリュウ改	武器命中+20%
ハガネ クロガネ	装甲+20%
F32Vシュヴェールト改	运动性+15%
ベルゼイン・リヒカイト	固定武器的地形适应全部变为全S

无法永久加入的机体	奖励
グルンガスト三式	全部格斗武器攻击力+200
シロガネ	装甲+20%

point 7 有关本作的个人心得

●机体特殊武器：本作的特殊武器比OG花样更多，效果也很强力，对付皮粗肉厚的BOSS来个装甲破坏就可以少花很多时间；EN吸收不但可以补充自己的EN，还能抑制BOSS使用大招以及使用特殊防御屏障；碰到很牛的BOSS，几个气力下降就让他们萎掉；如果要阻止某些敌人到达目的地，大可以对他们用移动力下降或移动不能。而且机战里的特殊武器和RPG里的异常状态不同，在OG2里只要攻击命中敌人就一定会让他染上特殊效果，不存在成功率问题。当然敌人也会大量运用特殊武器来陷我方于不利，甚至包括令我方人员一回合内不能做任何事，不过本作针对这些要素而添加了"信念"、"祈り"这两种新的精神。那BOSS们都有令各种特殊武器无效的防御技能怎么办呢？一种办法是不用这类特殊武器（这不是废话么……），还有一种方法就是"直击"，它甚至可以令敌人这些特殊效果无效的技能丧失效果，比如最终BOSS拥有全部特殊效果无效的技能，本来对他使用任何特殊武器都是白搭，但是我们加了"直击"后再用，就有效果了！强悍吧？因此平时给那些有"直击"的人物机体多配备些特殊武器才是王道！

●合体技的特殊效果：所有合体技都自动附有"直击"效果，可以令对方的特殊防御技能及援护防御全部失效，而本作的合体技总共就那么几个，因此拥有合体技的人物机体最好优先作为主力。不过有一点，精神"直击"可以封印对方的"分身"，而合体技不能，比较特别。（"必中"也可以封印"分身"）

●游戏中的BUG：第28话当基利亚姆、普迦、里切尔赶到后，故意GAME OVER重来，等他们再到达时会发现基利亚姆（就是头发遮半边脸的教导队酷哥）莫名其妙升了几级，反复GAME OVER就可以令基利亚姆无限提升等级直到LV99！不过这样一来本话的熟练度就强制拿不到了，并且升级只限于基利亚姆1人，个人觉得意义不大，除非你是基利亚姆的铁杆FANS……

颁奖特典

考斯卡 第1届 游戏的COSPLAY

COSCAR ACADEMY AWARDS

COSPLAY，如果一定要用中文来表达这个词的话，你可能会想到“模仿”、“借鉴”等等，这都可以，但在下文中，除了极个别的情况，我们绝无意说它是“抄袭”。这只是一篇尽量中立轻松的文字——现在这个业界形势，“完全原创”是很需要资本的，我们也要理解一下厂家的苦处。我们今天就来说说现代游戏中的cosplay现象，还特别为此组建了一个评选委员会，为具有一些代表性的游戏作品点评颁奖，也就是游戏“考斯卡”（Coscar）奖。

有前人铺路，才有后人的坦途；有前人栽树，才有后人的荫凉。游戏圈亦如此，对于制作出一款游戏而言，先行成功者的创意和经验就是后来人的财富。

但同样也就有一句俗话说：“君子爱财，取之有道。”这个财富，很多时候原封不动地搬回自己家里显然是不够合适。当然了，对于一些已经进化成基本规则的游戏原则，比如说RPG里你要能跟人对话，ACT里你要能打组合拳……这个是谁也躲不开的，这并不在我们今天的讨论范围之内。总不能说谁定了十进制之后别人就再也不能用了。

不过也有的时候，一些手法和理念是由一家创出的特色，别人做类似的游戏也不是绕不开这些元素，但它们还是拿来用，结果长出来的果实给玩家的感觉就是或多或少地像另外一个游戏——对，借用个词来形容，这就是“cosplay”。我们玩家经常会去cosplay游戏中角色，但其实游戏也是会去cosplay游戏的。

游戏的cosplay未必带来的都是失败之作，实际上，从凡庸到畅销，都有可能是从cosplay衍生出来的作品。也正因为有这种巨幅的变动性，我们的生活才不会那么单调。

这篇略显仓促的文字基本定位于游戏史的现代，我们无意去挖古董；另外，下文中的cosplay有时会简称为cos，你不介意我少写四个字母吧？

COSCAR AWARDS *Cosplay is a life style* 风格奖

所谓风格也可以说是长相，某些游戏在感觉上相当类似前者或同期作品，模仿的意味明显。



COS得主 寄生前夜2 Parasite Eve 2

●动作冒险 ●SQUARE

生化系列的出世给玩家带来了感动，也给业界带来了震动——原来游戏的操作和进行方式还可以这样搞。于是在老生化（这个“老”字是相对于变革性的4代而言）繁荣昌盛的那一段时间里，模仿它的游戏结构而推出的作品不在少数，其中cosplay得很像，coser也系出名门的当属“寄生前夜2（Parasite Eve 2）”了。

Parasite Eve 2（以下简称PE2）带有十分浓重的生化味道，当然了，游戏的世界观，以及魔法和升级系统都有着其自己的特色，但除此之外的很多东西——比如操作、比如画面表现、又比如视角处理，以及流程探索和进行方式，还有战斗的风格，都给人以浓重的“生化感”。

我们很多玩家也没料到，实在没想到堂堂SQUARE也会挤进“追星族”的行列去跟风，而且似乎还很狂热，拿了不少东西回来。

R1架枪、左右方向对应左右转身的主观操作、定点定视角的镜头设置……诸如此类不一而足。在BIO推出后正火热的日子里冒出了一个PE2，不可否认它是想搭生化的顺风车，借用模仿了很多生化的思路和手法。在广受好评的1代之后，恐怕Aya自己也万没料到一下子就被扔进了“生化”的世界里。

当然了，也不是所有细节都会明确地与生化的手法一一对应起来，但正所谓cosplay的精髓在于神似，很多相似的感觉给人的第一印象就已经是呼之欲出，这一次SQUARE做了一场逼真的模仿秀。不过别忘了，所谓“很像”也就意味着没有突破。

事实也正是这个模仿带来了很大的争议，巨大的改变给很多从1代玩过来的人带来了强烈的不适应，并由此滋生出反感的情绪。而且说实在的，游戏对于“动作性”的把握，确实还欠着火候，这对于已经相当偏重于动作的2代来说，的确是一个软肋。但同时，2代在魔法升级、成长，以及“经验值”的获取等等方面，目流程和难度依然协调得不错——在后台设定上，SQUARE还是显示出了他们优秀的level design功力。换句话说，对于偏RPG性质的游戏要素，SQUARE一直都很擅长。那就更古怪了，既然如此S氏还非要主动自曝在动作方面的短处，看来只好解释成当时“生化潮流”的这碗羹实在太大太诱人了，靠着cosplay也可以混出来。

那其实为什么不拿着这套东西按1代的路子走下去呢？1代又不是做得烂，而且相反，成绩和口碑都很好。应该说，仅就“想作出改变”这一点来说，肯在已经成功的基础上还做出如许变化，的确是值得佩服的。但这个“变化”的模仿痕迹未免也太重，放在当时的时代背景下更是大落俗套，创意上的每打分直接把勇气上的得分输了回去。曾经名躁一时的寄生前夜从2代后就日趋沉寂一至于斯，不知跟这个模仿秀有没有什么关系呢？ □唯夜



红忍 血河之舞 Red Ninja

提名

●动作冒险 ●Vivendi Universal Games

天诛，FROMSOFTWARE公司旗下的顶梁系列作品之一。这一忍者动作游戏系列，自初代发售之日起至今，凭借独特的题材以及自身优异的素质，积攒了巨大的人气，聚拢了大批的FANS。特别是天诛系列的最新作——"天诛 红"，本作首次采用双女主角的设定，少女忍者凛虽然是首次亮相但却收到系列爱好者的热烈欢迎。天诛系列的成功是毫无疑问的，然而与此同时，其自身也就不可避免地成为了其他厂商竞相模仿的对象。











在众多"天诛TOO"游戏中，相似程度最高的就非Vivendi Universal Games在近日推出的"红忍 血河之舞"末属了。它对于"天诛 红"的模仿，真可谓是"全方位、立体式"的。首先，从名字上来看。它也同样使用了"红"这个字，这很容易使得玩家将其与"天诛 红"相混淆。其次，就"红忍"的故事设定而言，它所讲述的是少女忍者"红"在一场劫难中侥幸得以幸存下来，之后踏上复仇之路……了解"天诛 红"的玩家应该能够很明显地感觉到，如此的情节分明就是照搬"天诛 红"中作为女主角之一的"凛"的身世。除了两个人物雷同的身世之外，就连外貌也是格外相似。同样精干的短发，同样时尚的短款忍服，让人不自觉地发出这样的感叹："原来复仇的少女忍者都是如此打扮啊！"

提到"天诛"，不能不说的就是该系列最最具有特色的"忍杀"系统。所谓忍杀，指的是玩家所操作的人物在没有被敌人察觉的情况下靠近对方，当距离合适时果断按下攻击键从而获得一击必杀的效果。这一系统从"天诛"一代开始一直延续下来，历经数代发展演变，特别是在"天诛 红"中，更是增加了全新的"完美忍杀"和"忍杀乱舞"。忍杀系统在一定程度上展现了"天诛"系列的真髓，是"天诛"魅力的集中表现。"红忍"也极大程度上借鉴了"忍杀"系统的成功经验，在游戏中，我们同样可以控制主角悄悄接近敌人实施暗杀，接下去所看到的同样也是爽快的特殊镜头。虽然猛然看上去，这一切与"天诛"中的"忍杀"没有太多差异，然而实际在很多细节方面是无法与之相提并论的。无论是人物角色操作时的手感（对于忍杀的发动来说十分重要的一个要素）、敌人方位以及行动时机的确认、亦或是"忍杀"成功发动的判定都给人一种很"粗糙"的感觉，基本上无法给玩家带来行动时的紧张感以及成功后的成就感。

如此看来，"红忍"对于"天诛 红"的模仿也仅仅停留于较为浅显的程度。学得皮毛容易，要想学来他人的精髓可不是轻轻松松就能办得到的。个人以为，单纯依靠模仿是不可能取得真正成功的，只有找到并且坚持真正属于自我的特色才是出路。游戏如此，其他事情也是如此。 □市塔

街头飙车 Street Racing Syndicate

提名

●赛车竞速 ●NAMCO



EA公司的"极品飞车"绝对可以算的上是赛车游戏界的一位老大哥了。随着次世代主机相继推出，该系列成功地完成了从单一PC领域向全体游戏娱乐平台的大跳跃。凭借多年来在电脑游戏界内摸爬滚打经历中积累下来的众多经验，"极品飞车"系列在很短的时间内就确定了自己在电视赛车游戏领域中牢固可靠的地位。聪明的EA并没有止步不前，而是一直进行着新的尝试与探索。2004年，"极品飞车"系列的最新作品"极品飞车 地下狂飙"全面抢滩登陆所有游戏平台。"极品飞车 地下狂飙"是该系列中具有突破性意义的一款作品，它大胆地摒弃以往历代的游戏模式，全新改装车系统的加入让每一个看见它的玩家都会感觉到眼前一亮。再结合独特的城市黑市赛车题材，并配以时下最为流行的HIP-HOP音乐，"极品飞车 地下狂飙"能够取得成功，这绝对不是一个偶然。

"极品飞车 地下狂飙"的大卖引来一大堆的效仿者，一时间，我们眼前出现了不少类似的作品。一些不知名的小厂想要借大作的光捞点实惠的做法尚可理解，就连NAMCO这样的大公司竟然也玩起了"模仿秀"。不知道了解"SRS"这款游戏的玩家有多少，或许它还没有来得及有所作为就已经被淹没在众多同类型跟风游戏中了。

NAMCO推出的这款"SRS"俨然就是"极品飞车 地下狂飙"的翻版，同样以地下赛车为题材，同样以夜晚都市为舞台，花花绿绿的赛车、种类繁多的改装部件、喧闹的人群、绚丽的霓虹，就连那"湿漉漉"的柏油路面都极为相似。赛车游戏最主要的还是操作感觉，在这方面，"极品飞车"系列一直坚持着其传统的豪放爽快的风格，正是这种坚持，成就了极品系列的成功。显然NAMCO并没有理解这其中的真谛，正所谓"画虎不成反类犬"，"SRS"的手感实在是糟糕透了，尤其是在弯道，让人有种踩到香蕉皮的感觉。纵然"SRS"有着如何如何出色的画面，再纵然其中有多少真人美女的热情表演，单凭如此差劲的操作，我们就有充足的理由将它归入二流赛车游戏的圈子。

"山脊赛车 革命"因为硬要走GT似的真实路线而屡屡受挫，"SRS"也因生硬模仿"极品飞车 地下狂飙"而不受好评，不知这两作的失利是否能让NAMCO醒过来。作为一个老牌厂商，难道NAMCO已经沦落到"拾人牙慧"的地步了么？我不相信，大家也不会相信。然而能够证明事实并非如此的，想来想去，也只有NAMCO自己了。 □市塔







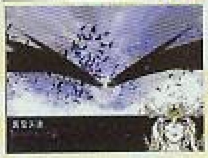


COS 提名 新世纪勇者大战

●战棋模拟 ●TAKARA

超级机器人大战系列，热血、勇气与爱的代名词，一直被胸腔中燃烧着炽热的超级机器人魂的正义男（当然，不排除有少数正义女存在）所疯狂地热爱着，同时也是机器人战略模拟游戏中的佼佼者与常青树。看着BANPRESTO靠着一大群钢铁巨人在那里大捞特捞，TAKARA公司有点坐不住了，你有超级机器人和高达，我还有勇者系列呢！同样都是机器人，我的勇者机器人也不少，全都拉出来打扮打扮我就不信比不过你的高达！于是，在认真地借鉴了一下超级机器人大战的游戏内容之后，TAKARA推出了机战的COSPLAY版——“勇者大战”系列。“勇者大战”无论是从内容、系统还是游戏进行方式上都像极了“机战”，游戏题材是热血机器人类型，但由于动画作品的年龄层普遍较小，因此主人公与剧情设定一般都比较简单而浅显，很难令人有那种热血沸腾的感觉。与“机战”一样，“勇者大战”的剧情也是将众多“勇者”作品拼在一起做成了大杂烩式的剧本，但在驾驭剧情方面TAKARA明显没有眼镜厂那么成熟，各作品之间的连接比较牵强。“勇战”的游戏方式也一丝不苟地COS了“机战”的回合制战棋制，移动、攻击、机体性能等指令几乎完全一样，各种精神指令也是如出一辙，但战斗画面却只是招式的演示，缺乏“机战”的紧张与魄力。可以说，“勇者大战”这一系列几乎COS到了机战的所有内容，但却没有机战内在的那种精神力量，不具备可以震撼人心的强烈感情要素，这也是受到其原作剧本影响力与年龄层的限制所致，充其量只算是小学生版机战COSPLAY罢了。 □龙马





COS 提名 合金弹头 Metal Slug

●动作射击闯关 ●SNK



“合金弹头”是目前相当具有人气的一款动作射击游戏，除了其本身的高难度一直吸引无数的爱好者前来挑战，作品独特的风格也是这个游戏受到欢迎的重要原因之一。游戏卡通般的画面能够一下子吸引住大家的眼球，敌我双方角色的动作表情夸张、搞笑，难怪平时不怎么玩游戏的MM都会驻足看上个半晌。难道这样一款充满特色的知名游戏也是COS后的作品么？

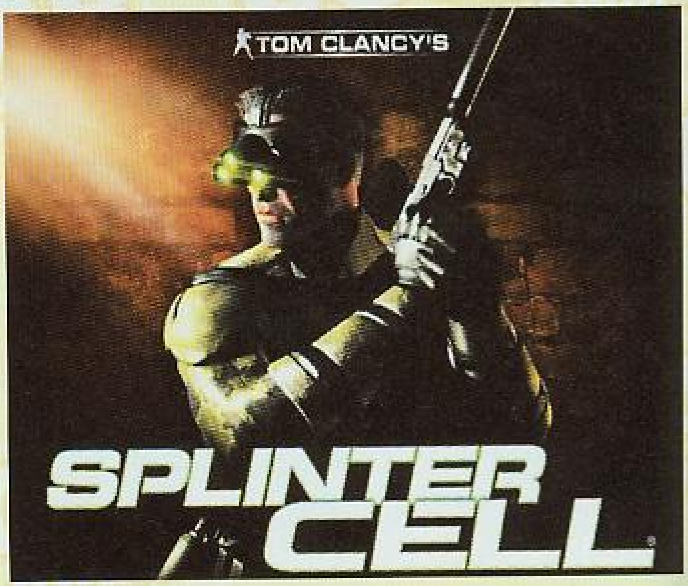
不知道大家是否记得多年前一款英文名称叫做“IN THE HUNT”的街机游戏。光说这些恐怕大家还没有什么印象，不过一提到它的中文译名，相信不少老玩家就会立刻回忆起来。它的名字就是“海底大战争”！“海底大战争”与“合金弹头”一样，同为2D横向转轴动作射击游戏，并且也采用搞笑的卡通风格。游戏中无论是玩家驾驶的潜艇还是敌方各式各样的武器装备都十分可爱，与“合金弹头”中的人物形象如出一辙。两款很多细部的表现也及其相似，比如机器爆炸后装甲片片剥落的效果等，实在能让人过目不忘。“合金弹头”可以说是游戏COS作品的成功典范，也许它的名气要超过被COS者，我们也不应当忘记，曾经还有那样一款同样优秀的游戏——“海底大战争”。 □布塔

COSCAR AWARDS Cosplay is a life style 题材奖

比起风格来，这一类涉及的cosplay要相对更具体一些，也许诸多细节上并不吻合，但内核令人似曾相识。

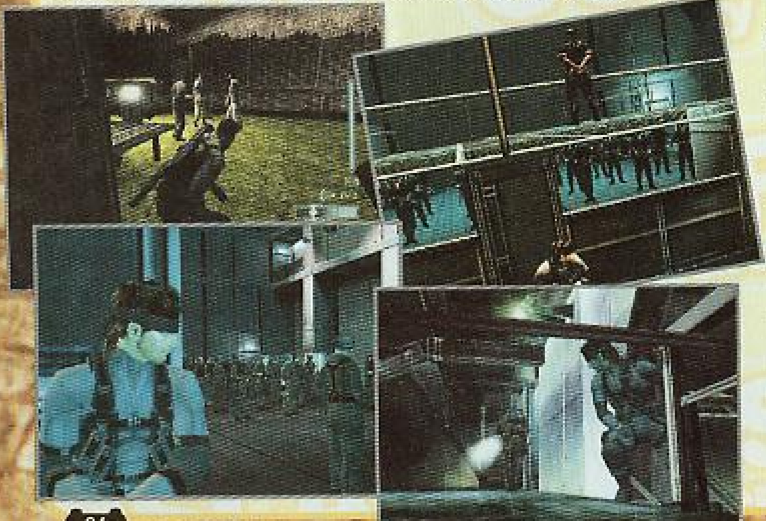
COS 得主 分裂细胞 Splinter Cell

●潜入动作冒险 ●Ubi



1987年，当“合金装备”系列的第一款作品诞生在简化版的PC MSX上之时，该作在游戏史上首次引进的“潜入”这一概念造成了相当的震动，MGS中一反以前人们对于动作游戏一味杀戮的传统概念，并以复杂的人物关系和崭新的游戏系统，给当时的游戏界带来了强烈的冲击。不过客观来讲，MGS真正成名则是在98年的PS上，将系列推向顶峰的则是PS2版的自由之子，去年发售的食蛇者虽然在系统上也有了不小的改进，不过更为突出的则是其绝对精彩的剧情部分。

作为一款开创了特工类潜入题材类型游戏的经典作品，MGS的最初创意其实是来自于其制作人小岛秀夫对小时候捉迷藏游戏的眷恋。再加上其后来看过的电影“大逃亡”，于是一款以“如何躲避敌人”为重心的大作终于诞生……MGS中有许多极为经典的设定为后来的同类游戏所引用：包括玩家最初没有或是只有极为平常的武器，需要在游戏的过程中自己寻找；整个游戏是以躲避敌人为主，而不是见人就杀，因此自行创造各种躲避技巧争取以最快的时间通关就成了MGS高手们所追求的目标。此外，像调整通讯器频率与其他人物联络，指导玩家如何操作以及下达任务的“CODEC”系统等等。尤其是特工的种种专有技能：故意发出声响吸引敌人、借助箱柜等物品进行隐藏、从后面抹脖、恐吓等。



提到特工类题材的作品，自然不能忘记了另一款优秀的游戏——“分裂细胞”系列。这款改编自著名小说家汤姆克兰西的同名游戏，一样也是以潜入为主题。虽然这一创意是COS自合金装备，但做作的经验和沉淀已将其打造成一款高素质的作品。

与MGS相比，虽然剧情和背景设定上明显没有其前辈来得专业，但如果仅仅以“特工”这一设定来论，分裂细胞反而要比MGS来得更加专业。不像MGS那样更多的是以电影的手法进行演绎，分裂细胞似乎看起来要朴素得多，然而正是这种朴素的风格，才更加贴近真实的特工任务。可以说，虽然两者都是特工潜入类题材作品的招牌，但风格已经截然不同。MGS更像是一部荡气回肠的电影，而看似平淡的分裂细胞则是将特工类游戏独有的紧张和刺激感全部融入潜入的过程之中，需要玩家真正动手玩了才能体会得到。

当然，自MGS开创了潜入类游戏先河并获得辉煌成就之后，此类作品便如雨后春笋般冒出。然而真正COS这个创意却又不陷入单纯模仿桎梏并获得成功的例子，除了上面提到的分裂细胞之外却少之又少。不知大家是否还记得SAMMY在PS2上开发的那款“间谍小说”，该作虽然也是以特工潜入为主题（开场动画甚至明显有“谍中谍2”的影子），却由于情节过分夸张以及操作手感较差而最终难逃失败的命运。看来同类作品要想走出单纯COS的影子还有很长的路要走。 □北斗

特别提名：FROM SOFTWARE

提名

FROM SOFTWARE

这似乎是一家比较喜欢cosplay的厂商，当然了，我们说它比较明智也好、缺乏“勇气”也罢，有自己的想法也成——总之是它学人家东西的时候更注重感觉，yes，拿英文来说就是更注重“菲欧”（feel）。

对于其名下的一些作品，真正拿来玩一下就会知道——其实有时你说不出它模仿了其它同类型作品中具体的、可以指名道姓的游戏元素；但无论是从游戏中所触摸到的气息，还是从发售前的宣传中所嗅到的味道来看，你都会忍不住想到另外一款游戏。是的，它有时就是在踏着别人走过的道路，cos着其它游戏的想法和氛围。

“零 红蝶”的推出曾经为恐怖类型的游戏带动了一个小小的高潮，那个时候恐怖题材类的作品明显增多并集中。不过同其他厂商的作品风格比较有自我特色相比，FROM SOFTWARE跟着出的“九怨”则实在不能不令人想起红蝶，至少是经常把这二者放到一起说话——都是浓重的和风，都是女人做主角……这感觉找得也未免太像。

当然了，这种cosplay更多的应该说是一种启发，来自于红蝶的意境的启发。现在回过头来看，或者我们应该说，如果再大胆一些，cos得再像一些，也许效果







更好吧。九怨的意境在一定程度上失去了和式内敛的神髓，满足于鲜血这种过于直接刺激的表现，在“恐怖的美学”的把握上没有做到像红蝶那样收放自如。单从这一点上来说，这个cosplay可不成功。当然，很有可能FROM SOFTWARE从一开始也就并不想把所有元素都搬来借用，从游玩系统等方面来看九怨与红蝶可是完全不一样的。

另外有一个算是题外话的东西，FROM SOFTWARE确实该加强一下它的技术力了。你说如果是一家出手皆烂品的厂商也就罢了，我们无视它就好。但FROM SOFTWARE的作品的确都会有鲜明的亮点或者独特的魅力，可偏偏伴随着这些亮点的却是画面表现等方面的“硬朗”和粗糙。“不修边幅”到令人无话可说的地步。九怨也是这样——人物说话可嘴竟然完全不动，还有明明是大活人，脸却也一张张的透着青黑色……我真要怀疑它是故意这么干的了，要靠这个来营造恐怖气氛吗？但可惜这些东西给人的第一印象恐怕不是“厂商有想法”，而是“做得太对付了”，借用cosplay中的概念来说，这个coser本身的长相就有些对不起观众。

最近的“义经英雄传”也是FROM SOFTWARE的作品，不用多说大家也知道它学的是哪个系列的创意和灵感——无双，of course。其实这个游戏的战斗系统等方面还是与无双系列有比较大的不同的，比如同伴武将的指挥/切换控制，又比如“义经”中相对更强调马上作战。但不论有怎样的差别，说到底还是两个字：“感觉”，这种群殴的感觉只有搭上“无双班车”才能找到。



另外在这次cosplay中，FROM SOFTWARE也显示出了一些“叛逆”的精神：敌人死了尸体不消失。打没多久几十号人的尸体就躺在地上，可想而知还剩下多少多边形留给活人用……有的时候真不知道这个厂商是怎么想的。



□唯夜

COSCAR AWARDS *Cosplay is a life style* **创意奖**

谈到创意其实躲不开风格和题材，但创意更加侧重的是一个足以成为卖点的要素，成功之下，模仿者甚多。

搏击玫瑰 Rumbling Rose

得主

●格斗对战 ●KONAMI



提起这个，相信很多人首先想起的都是DOA吧……什么？不是？反正我是……其实想想看，当年DOA1刚出现的时候，画面技术还难以保证貌样魔做出色香味俱全的各色美女们，以当时的情况来讲，最多也就是个作案未遂。但贼胆不足不代表贼心就完全地死了，游戏中满眼的摇动还是猛猛地吸引了少男的眼。虽然当时的游戏氛围要比现在纯净得多，大家都是更看重游戏的品质，和现在是大不一样。但就算是那时，“摇动”这个有点过于明显的细节还是把人牢牢地吸引，没办法，人之本性嘛。

本性够了之后谁也没拿这个当回事，毕竟不过是个小节，DOA1吸引人靠的是其爽快的打斗感觉和独特的系统，如果硬要理解为某些场外因素的话还是有点勉强。不过之后推出的DOA2就有点那个了，借助NAOMI2的强大机能，游戏的画面比一代上了一个大台阶，所有的报道DOA2的文章都要有四字评语：“画面精美”。但醉翁之意不在酒，这点倒是心照不宣的了。再说各路玩家的反应，都对此是赞不绝口，很多从前不怎么玩格斗游戏的家伙瞬间转换了阵营，其目的不言而喻。也是，在技术上得到了足够的支援后，贼心贼胆都有了，于是乎各色量产美女轰然出炉，一个个都挺胸抬头，那摇动的肉球屹立在微风中，更映在很多人眼中。且不说不论欧美东洋，各色美女一概大眼小嘴，也不说露出度超过70%的忍者装束和恨不得开衩开到脖子的旗袍，单说那整齐划一、凹凸一致、英姿飒爽、充分代表了最高生产力发展需求的量产型美胸，真有那胸围不到90都不好意思和人家打招呼的劲头了。其实做女人挺好，这大家都知道，您发育得当，谁也都不是瞎子，但是您这一摇，就都知道您这葫芦里卖的什么药了。这一摇不要紧，多少人的心被摇了去，多少钞票又摇进了腰包。这摇啊摇，外婆桥没到，直接摇进了21世纪了。

DOA3的出现又彻底巩固了DOA系列“摇摆之王”的美名，XB的强劲机能使这一票美女再度容光焕发，很多动作看得出也是特意安排过的，有意无意地让这帮美女露这露那……之后出来的沙滩排球则更可用肆无忌惮来形容了，阳光沙滩美女的笑，山峰波浪海鸥的叫，这环境就有点奇怪。再看原本就让人喷血的这帮妹妹一水儿的比基尼，无疑是给了各位视觉和心理上一个沉重的打击。泳装收集，





摇摇晃晃地在水池上游走，一切看上去都特别的不怀好意。不过大家都心知肚明，
脱裤魔卖的是什么药。与其说是打排球，倒不如说是打身上的……总之说了这么多废话，意思就是DOA系列已经是美女游戏的成功先例。也就是说，它注定要成为被COS的热门。

上面说的话有点理所应当了，不过之后的情景还是稍微有点令人失望（什么心态啊），也许是VF3比较难以让人接受，所以在VF4出现之前DOA还是占据了3D格斗市场的较大份额的。之后VF4君临3D格斗界，从此所有3D格斗游戏等于没有，于是乎DOA剑走偏锋，原先还有意无意掩饰一下，到了排球的时候就完全不管不顾爱谁谁了。在排球取得足够的成功之后，终于有人打起了COS的主意。

排头兵以及此类最出名的COSSER当属KONAMI，KONAMI“哪有钱就往哪跑”的社训驱使着KONAMI开始了COS……其实具体地说，KONAMI谁的游戏他不COS啊? 所以这家伙舔着脸出现也完全是情理之中。作品就是搏击玫瑰，当当当当!

就这个游戏本身来说是完全不知所云的，游戏恶劣的手感粗糙的画面以及云里雾里的系统都让人完全无法接受，可说是04年垃圾游戏大奖的有力竞争者。不过虽然游戏如此劣质，但在COS方面可谓做了个十足十。君不见那一个个强化版美少女（特别说明：鸡中有肉鸡、蛋鸡等功效不同之分，“强化版”就是指代此意）个个胸口高涨，且个个不怕低温，该露的地方坚持露，足见各位妹妹的职业道德。不仅如此，游戏中的各种留背技，使各种媚妹动作都出现，一方面是丰富了游戏，一方面也是让人大饱眼福。不多说了，百闻不如一见，相信看过图后，大家都会有自己的想法。

□无无

鬼魂力量 Spectral Force

●战略模拟 ●IDEA FACTORY



1996年，世嘉的次世代主机SS刚推出不久，可以拿得上台面的角色扮演与战略模拟游戏相当的缺乏。这时，一款游戏引起了众多玩家的关注，在当时，它的那句广告词是相当有震撼力的——“100人VS100人的战斗！”，是的，这款游戏就是“龙之力量”。在此之前，从来没有哪款游戏可以在战斗中实现200人同时作战的，本作前所未有的超大魄力与出色的人设一下子就抓住了所有玩家的心，随着情报的不断公布，游戏在期待排行榜上的名次也一路上涨，人气值满点。精明的索尼自然不会眼睁睁地看着世嘉专美于前，而IDEA FACTORY的“龙之力量”COSPLAY版游戏“鬼魂力量”在这时及时地出现了。从名称上就可以看出，本作从一开始就是为了与“龙之力量”对着干而来的，而厂商更是打出了“1000人VS1000人！”的口号，想要从势头上直接压倒COSPLAY的对象。其实，所谓的千人对千人，根本就只是将“龙之力量”中战斗方式的创意拿了过来做了一下改动而已，在游戏发售后我们更可以看到，两部作品甚至连具体的作战方式都如出一辙，就连名字都有着几分相似，根本就是“两款游戏，一个创意”。但耐人寻味的是，虽然“鬼魂力量”是“龙之力量”的COSPLAY作品，且由于创意方面的完全COS与制作厂商的实力不足之间的矛盾而产生出许多缺陷，但前者一直都在不断地探索与进化，并进行了很多种尝试，最终将“鬼魂”系列发展成了拥有“新纪幻想”、“混沌世纪”等众多分支的庞大家族；而作为对方COS来源的“龙之力量”却缺乏这种进取求新的精神，在2代之后就杳无音讯，直到最近才有了1代PS2复刻版的消息，与各机种出击的“鬼魂”系列派生作品相比不禁令人感慨万千，在此衷心希望曾经的经典之作能借此机会重振雄风！




□龙马

山脊赛车 革命 Ridge Racer Revolution

●赛车竞速 ●NAMCO

抓破头皮使劲地想，想来想去实在是想不通，为什么NAMCO要把“山脊赛车革命”引上那样一条道路。放着那么多自己在以往制作工作中积累的经验不用，非要硬去学别人的东西。学谁不行，还偏偏要学“GT”。经历过PS时代并且喜爱赛车游戏的玩家对于“RR”和“GT”这两个名词一定不陌生。“山脊”和“GT”堪称PS主机上赛车游戏的两大代表。这两款作品分别诠释着各自完全不同的风格。定位于驾驶模拟类型的GT，从最开始就在为成就日后的辉煌打着基础；而“山脊”，则是始于街机、追求爽快和刺激感受的高速赛车游戏之经典之作。山脊系列所取得的辉煌也绝对不是老天偶然降下的财礼，所凭借的是其特有的风格，而那是一种坚持。在山脊中，玩家能够轻松获得超高速下甩尾过弯的快感，这些在GT里是很难享受得到的。如果NAMCO能够守住当初的坚持，结果或许会不一样。

然而PS2上的第二款山脊作品“山脊赛车 革命”完全抛弃了系列以往所有的一切，不知这是否是迫于来自“GT3”的压力。没有了高速狂野的狂奔、没有了甩尾爽快的刺激，没有了特色，也就没有了自我。取而代之的是生搬硬套，勉强模仿。而对象，又恰恰是昔日的宿敌“GT”。光这一下子，NAMCO就败了。冰冻三尺非一日之寒，“GT”的老底怎能靠偷看几眼就能明了，即便你是NAMCO。走“模拟真实路线”，这样的策略从一开始就不适合“山脊”。退一步讲，就算“山脊赛车革命”成功了，大卖了，那也只不过是另一款GT，而非“RR”。说来说去，“山脊”就算没有了永濑丽子无妨，没有了深水蓝也无妨，丧失了自我那才是真正可怕的事情啊。

□布塔





真实犯罪 洛城街头 True Crime Street of LA

提名

●动作冒险 ●ACTIVISION

被模仿的肯定是好的，这绝对是个真理。也许GTA（《横行霸道》）的黑帮题材和美式风格会让你感到不太适应，但是千万级的销量已经无可辩驳的证明了它的价值。看着RockStar独享偌大的一块馅饼，很多游戏厂商肯定都犯了红眼病，于是毫不迟疑的奉行起了拿来主义。GTA的核心创意就是所谓的“随机事件”系统，当玩家在场景中游荡时，随时可能发生各种随机事件，以此来触发种类繁多的支线任务。事件的随机性使玩家在一定程度上摆脱了流程的安排，虚拟了现实的环境，以现有的硬件条件在相当程度上实现了“自由度”，这就是GTA受到众多玩家欢迎的重要因素之一。于是乎，我们在《真实犯罪·洛城街头》、《雇佣兵》甚至《蜘蛛侠2》、《杰克与达克斯特3》等等游戏中都发现了这一系统的蛛丝马迹。









相比之下，《真实犯罪》在这场模仿秀大赛中独占鳌头。主角是亦正亦邪、有不良背景的“流氓警察”，混迹于洛杉矶的街头；没车开的时候随便在马路中间找一辆把司机撵下来，还借着自己的警察身份美其名曰“征用”；开车的时候同样可以欣赏电台音乐，只是不能任意换台；你可以选择维护正义，做一个真正的执法者，也可以无法无天，四处横行；这些都让玩家不由自主地把它和GTA拿来互相比较。在“自由度”方面的某些细节上，《真实犯罪》甚至比GTA走得更远一些：任何一个任务，即使失败了也不会导致Game Over，只不过会将你导向两种不同的剧情，就算你从头到尾玩得一塌糊涂，照样可以得到一个像模像样的游戏结局，哈哈，这可够“自由”的了吧。

然而成功并不是如此简单就可以克隆的。就拿随机事件系统来说吧，如果可供选择的随机事件有100件，玩家会觉得自由，但如果可供选择的随机事件只有10件，玩家会觉得无聊。相对GTA的庞大容量，《真实犯罪》（以及其他众多模仿作品）无论是从场景大小还是事件数量以及事件种类的丰富程度来讲都望尘莫及。当你在这些游戏中耗费了几个小时，基本上所有的事件都已经经历过了之后，剩下的就只有枯燥的感觉了。其次，GTA的成功并不仅仅是由这一个系统所决定。海量的NPC信息、原汁原味的美国街头以及黑帮风格的对白、周密的流程设置、游戏与文化社会背景的互相结合，众多因素相加才构成了GTA的世界。RockStar在犯罪题材方面的造诣确实是宗师级别（尽管这个话题看起来有些令人忌讳），没有深厚的实力作为底蕴，那些浅薄的模仿只能是形似神非罢了。

□符莱

COSCAR AWARDS Cosplay is a life style 典范奖

说了这么长时间的“模仿”，也该来说一说“被模仿”的典型了。有趣的是，先行和跟随者，许多都很成功。

马里奥赛车 Mario Kart

得主

●赛车竞速 ●NINTENDO







游戏之间的借鉴其实也是一种普遍现象，类型终归就那么多，后来的游戏难免会有些许是照搬前作的。可是有一款游戏可就不只是被“借鉴”了，简直可以说是被“抄袭”。说出来大家一定不陌生，那就是《马里奥赛车》。这款作品最早是1992年任天堂为SFC制作的一款赛车游戏，集合了《超级马里奥兄弟》中的众多角色，并能够在赛道中取得各种各样的道具来帮助自己或是干扰别人。当时这款作品的创意受到了极大的好评，于是该作也就成为了SFC上销量最高的一款软件。

现在这类的游戏可以说是层出不穷，像什么《炸弹人赛车》、《古惑狼赛车》、《陆行鸟明星赛车》、《迪斯尼明星赛车》、《尼克卡通赛车》以及《数码暴龙赛车》等，这些游戏的借鉴之处简直多不胜数，所有的关键要素都是原封不动地从《马里奥赛车》上搬过来。像什么卡通造型，以及各种辅助道具等。《马里奥赛车》的成功之处都被一点不剩地用在了这些游戏当中。

N64版的《马里奥赛车》与前代相比有着质的飞跃，不但画面更加的清新活泼，角色的丰富以及赛道的设计都展现了制作人优秀的创意。也就是从这时开始，各个模仿的作品开始大批的涌现。在无数的仿制作品中，就要数《古惑狼赛车》比较成功了。因为《马里奥赛车》中的人物都是来自任天堂的几个经典游戏，例如《超级马里奥兄弟》和《大金刚》等，人们在这些游戏中熟悉并认可了这些游戏人物后，当任天堂再把这些角色搬到另一款游戏方式不同的作品中时，就会给玩家带来更强的吸引力。《陆行鸟明星赛车》中的人物有的人气高有的人气低，硬是凑在一起明显有抄袭的嫌疑，而且游戏的素质没有什么提高。《古惑狼赛车》有着和《马里奥赛车》一样的优势，凭借着《古惑狼》在PS上的三代作品，游戏中的角色聚集了相当高的人气，而且其正统游戏本身的风格就是幽默滑稽，再把他们集合到近乎是搞闹的赛车游戏中也就一点儿也不显得矫揉造作了。同时，该作在《马里奥赛车》的基础上也有一定的创新，当多个玩家一同游戏时，可供选择的模式不再只是公路竞赛，而是增加了在固定场景中互相攻击的乱斗模式。这比单纯的赛车来说更增添了刺激感，而且由于游戏方式的巨大转变，也让人在同一款游戏中体验到了两种截然不同的乐趣。

《马里奥赛车》绝对可以称得上是“一代宗师”，旗下门徒无数。真正能像《马里奥赛车》这样成功的作品几乎没有，不过公道地说，这些游戏还都值得一玩。起码这类游戏的主题轻松，玩法简单。就看有这么多人模仿，而且类似作品从未间断，也就不难看出这些模仿还是有一定的市场回报的。 □小诎



任天堂明星大乱斗

提名

●格斗对战 ●NINTENDO

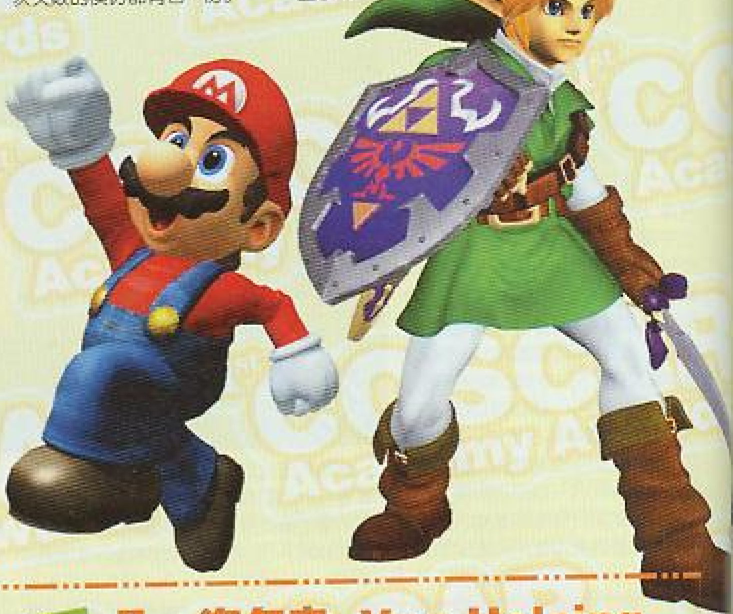
又是任天堂的作品，看来老牌的游戏公司还真是创意无限啊！随便一个点子就有人跟风模仿。不过其实这款游戏本身也有借鉴别人创意的嫌疑，这款作品的诞生时间是1999年4月26日，但早在五年前，SNK就有了明星集合乱斗的想法，也就是“格斗之王”的开山作品《94格斗之王》，其中收录了SNK旗下《恶狼传说》、《龙虎之拳》、《怒》以及《雅典娜》中的主角，而且该作中首次在格斗游戏里引入了组队战的模式。这些要素在《任天堂明星大乱斗》中都有体现。然而这两作如果放在一起进行对比的话是很难一眼辨别出是后者模仿了前者。因为之前的《马里奥赛车》就是这样将明星集合在一起的游戏，而且该作早在92年就发售了，《任天堂明星大乱斗》也只能说是依据赛车的创意再次将旗下众多明星集合在一起，只是换了种游戏方式罢了。

不过我们这次主要说的是《任天堂明星大乱斗》被模仿的事。在大约一年前，PS2上推出了一款《KONAMI明星大乱斗》，该作收录了KONAMI众多作品中的人物，如桃太郎、擎天柱、炸弹人等，游戏的方式也是最多4人同时进行的乱斗模式，游戏中同样可以利用道具辅助攻击，场景也是有高低变化，画面风格同样清新活泼……这要说不是模仿，那就是赤裸裸的“抄袭”。该作和《KONAMI明星赛车》同样不是成功的作品，连原因甚至都一样。《任天堂明星大乱斗》中的人物在各自的原作中就是Q版的可爱造型，将他们集合在一起丝毫没有牵强附会和不协调的感觉。《KONAMI明星大乱斗》则不然，擎天柱和《恶魔城》中的贝尔蒙多都是比较硬派的角色，硬是把他们也拉到这样的一出闹剧里越发显得别扭，特别是和别的角色的身材比例也不一样更显得该作是遗传基因出现问题的“畸形儿”。





如今，“乱斗”的风潮还没完全过去。前段时间的《CAPCOM大乱斗》没能带给大家一个惊喜，可是《NEOGEO大乱斗》依然留给了玩家无限的期待。在《马里奥赛车》推出之后掀起了无数模仿的风潮，到了《任天堂明星大乱斗》推出的时候，厂商们倒是冷静了许多，可能是知道了要想模仿这样一款优秀的游戏有着相当大的难度。的确，这样“乱”的创意的确是能带给玩家不小的新鲜感，但是不合实际的一味模仿似乎不但不能获得成功，还会招来抄袭偷懒的骂名，KONAMI是应该吸取点教训了，两次失败的模仿都有它一份。 □小沛



COSCAR AWARDS *Cosplay is a life style* 系统奖

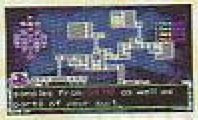
其实系统方面的借鉴模仿是最普遍的现象，毕竟这方面是最需要灵感以及耗费精力来构思的，有范例何不借来一用。

恶魔城 Castlevania

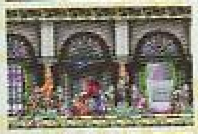
得主

●动作冒险 ●KONAMI

如果有这么一种游戏：玩家需要在迷宫中进行不断的探索，得到特殊道具打败各种BOSS，并且能够随时打开地图进行查看，以收集迷宫中的全部道具和实现地图探索100%为目的——请大家举出这种风格游戏的典型例子来的话，相信我国玩家十有八九会说“恶魔城”。确实，恶魔城在我国深受大家欢迎并拥有着众多铁杆FANS，然而开创此类游戏先河的其实不是恶魔城，而是同样著名的“银河战士”系列。恶魔城的这些系统设定其实都是COS自银河战士。







上面这个事实可能有很多恶魔城FAN很难接受吧？不过事实的确如此。而且在国外尤其是在欧美，银河战士其实要比恶魔城有名得多，系列的每一作都获得了极高的评价。至于到了我国出现截然相反的情形更多的则是出于文化和语言方面的原因。相较于银河战士中近未来的科幻风格背景设定，显然还是吸血鬼与吸血鬼猎人这类虽然很“俗”但是大家都知道的故事更加容易让我国玩家接受（尤其是在上个世纪八九十年代的时候）。此外又有多少人能够知道银河战士中冰冷机械外壳下的主萨姆斯竟然是一位大美女呢？虽然COS自银河战士，但恶魔城将其自身的优势也充分发挥出来，最终成为一款经典的动作游戏，确实难能可贵！ □北斗





凡·海尔辛 Van Helsing

提名

●动作冒险 ●UV Games





不管满脸胡茬的海尔辛大叔再怎么使尽浑身解数去模仿，至少有一点他永远也比不上但丁：他不够帅。如果摘掉那顶蹩脚的帽子，染个时髦的银发，把脸刮刮干净，再年轻个二十岁，也许他还能跟但丁争一争人气……OK，我承认以上纯属瞎话。就算海尔辛帅得惊天动地，《凡·海尔辛》也绝对没法和DMC（《恶魔猎人》）相提并论。“动作天尊”Capcom浸淫ACT多年的深厚功力，不是从三招两式之间就可以偷学到的。

看看海尔辛都有哪些本领吧：使用近身武器按住R1键并拉住后方向然后按△键，就能把敌人挑飞到空中——High Time？按住R1键并拉住前方向然后按△键是突刺攻击——Stinger？按住△键一段时间然后释放，把武器投掷出去并自旋转攻击敌人——Round Trip？翻滚动作显然也师承但丁，不过远没有但丁潇洒就是了。Cosplay也有点专业精神好不好，大叔！

《凡·海尔辛》中同样有各种颜色的结晶，绿色结晶相当于货币，红色结晶用来补充失去的体力，找到两块紫色结晶碎片就能提升体力上限。呃，跟DMC比起来至少改变了颜色。过关之后的升级系统显得有些混乱，各种武器的招式都罗列在一起，而不像DMC那样剑技和拳技互相分开。

好吧，我们向海尔辛在Cosplay所付出的努力致敬，不过蹩脚的动作、莫名其妙的判定和糟透了的手感决定了他没法成为但丁一样的动作明星，认命吧。 □衍柒

指环王 LOR:The 3rd Age

提名

●角色扮演 ●EA





虽然从规模上讲绝对是世界首屈一指的厂商，但EA从来也平息不了他们所受到的诟病。人们说EA是商人而不是游戏制作者，他们的产品都像是从流水线上生产出来的一样——某些时候你不得不承认这些话颇有些道理。影视题材、明星脸、“经典”有余创意不足的游戏系统、“量产”的名作续作以及衍生作，这些都是EA立于不败之地的法宝。近两年《指环王》电影大热，EA也少不了借机敛财，全机种、全类型、四面出击。而在这一系列的游戏中，我们也依稀看到了《暗黑破坏神》、《火炎纹章》等名作的“身影”。再明显不过的还是最近的《中土第三纪》。在这一部作品中并没有使用电影的主角，而是采用了原创的角色和剧情（尽管这些所谓的“原创角色”看起来和电影中的人物还是那么相似……），可刚要以为EA总算有点新意的时候，战斗系统却把人吓了一跳：这，这不是FFX（《最终幻想10》）的翻版么？！

对于FFX最具特色的CTB系统，“第三纪”可谓学了个十足像样：敌我双方的行动顺序显示在CTB表中，不同的指令会引起行动顺序的变化，并通过CTB表实时反映出来，玩家借此来掌握战斗局势和安排战术。战斗画面也是如出一辙：屏幕上方是当前选项的简明解说，左下方是指令列表，右下方是人物的体力/魔力值，CTB表被放在右上角。还有诸如按L1键可以切换场上队员、某些特殊情况下会出现“Trigger Command”指令等等这些设定……好了好了，再说下去恐怕FF fans们都有打人的欲望了。EA总算没把FFX的晶球盘照搬过去——也许是因为老美们更喜欢简单一些的升级系统？ □狩桀

雷盖亚传说 The Legaia

提名

●角色扮演 ●SCE

1998年，SQUARE在PS平台推出了一款名为“异度装甲”的3D角色扮演类游戏，并获得了如潮的好评。的确，本作有着超一流的制作阵容与无与伦比的优秀素质，将2D画面与3D技术巧妙地结合在了一起，普通RPG部分剧情引人入胜，感人至深，操纵巨大机器人的战斗则有着超凡的魄力，游戏配乐优美动听，人物刻画也十分到位，个性鲜明的同伴角色每一位都栩栩如生，各方面的素质都可说几乎到达了顶峰。其中比较新颖的是游戏中操纵人物作战时的战斗系统，角色的普通攻击方式分为轻、中、重三种，一回合内可以在行动力允许范围内进行多次攻击，行动力则是通过等级提升来成长，还可以通过不同的攻击组合来使用已经习得的必杀技，不断地使用可以使必杀技变得更强。这一系统使玩家在战斗中既能体验无比的爽快感，又能体会角色不断成长的喜悦，令人百玩不厌。既然是好东西，那么肯定就有人来COS了，不久之后，同样是在PS平台上推出的“雷盖亚传说”就采用了与“异度装甲”非常相似的战斗系统，主人公同样拥有三种普通攻击方式，必杀技的使用方法也是由不同的案件来组合使出，稍有不同的地方就在于“雷盖亚”还需要像对战游戏那样输入相应的方向键。平心而论，“雷盖亚传说”可以算是一部比较出色的角色扮演游戏，剧情与系统





设定都相当成熟，COS的“异度装甲”的战斗系统使本作的战斗充满了紧张感与动作性，为整个作品添色不少。 □龙马

COSCAR AWARDS
Cosplay is a life style
特别奖

在最后的最后，有几项并不完全属于TV GAME的“奖项”需要提一下，这些实在算得上是抄袭之作了。

“忠实原著”奖：WIKI

得主

●在线游戏 ●雨樺(韩国)



可能会出乎大多数朋友的意外，本奖项的得主是一款仍在开发之中的游戏，并且还不是家用机游戏，而是一款韩国网游——“WIKI”。为什么？因为对本游戏如果没有特别提醒的话，大家一眼看上去绝对会以为这是任天堂旗下最著名的游戏系列之一：“赛尔达传说”的网络版！



“WIKI”采用的也是和GC上的满分作品“赛尔达传说·风之韵”一模一样的卡通渲染技术，当然如果仅仅是采用同样的技术自然无可厚非，问题是游戏中的画面无论是对自然环境、建筑物以及人物角色的营造上两者几乎就是一个模子里铸出来的。更加夸张的是完全照搬，一看就是



就是连主角的造型也林克。而且如果再仔细观察一下就会发现，游戏标题都颇为相似，同样都有那么一小片云彩，甚至那个“W”字也和英文版“风之韵”的“THE WIND WAKER”有异曲同工之妙……

一款优秀的游戏，其他同类作品中有借鉴之处自然是难免的，然而像“WIKI”这样完全赤裸裸的抄袭可以说是史无前例之事。没有制作者自己的创意和心血融入其中，得到一个美丽的空壳又有什么用呢？不管该韩国厂商出于什么原因，相信眼下都将要面对任天堂愤怒的上诉了。 □北斗

“最佳外语片”奖:仙剑奇侠传3

得主

●角色扮演 ●大宇









“仙剑”，多么令人怀念的一个词语。在无数玩家心里，它已经远远超越仅仅作为一部游戏的意义。在那个距离我们似乎已经有些久远的日子里，它曾经就是那样美好的一个梦！

老“仙剑”太过经典，要想真正意义上地超越它确实很难。但是这无论如何也不能够被作为“仙剑奇侠传3”成为其他游戏COS产品的理由。玩过SS以及DC平台上两部“格兰蒂亚”的玩家应当很容易就发现，“仙剑3”在很多方面都在有意识地模仿前者。游戏建模造型、地图场景等，甚至就连人物一些细微的表情符号都不能不让人联想到“格兰蒂亚”。至于战斗系统，更是照原样将“格兰蒂亚”中的搬过来用。暂且不管它和“仙剑”有着怎样的关系，即使作为一部完全独立的游戏作品，也实在是让人找不出足够的耐心玩下去。

我想谁也不愿看到“仙剑”走上如此一条道路，与其看到它沦落至COS旁人的境地，我宁可选择让经典永远定格在某年某月的某一天。 □市将

□文/电软特别策划队暨考斯卡评选委员会　编排/唯夜

游戏乐趣 完全发掘

绝对隐藏 秘技天地

T O P - S E C R E T



最近大家是不是都像我一样，被淹没在了大作的狂潮中了呢？热血+感动的机器人大战OG2还没有打穿，又发现"齐普传说"温馨感人，风格清新，绝对值得好好玩一玩，可随后又赶来了恶魔猎人3和三国无双4。各位读者也正在为没有充足的时间来玩自己喜欢的游戏而头痛吧？希望看到我们提供的秘技后，能帮助你们缩短游戏破关的时间。不过呢，我个人认为，玩游戏最重要的就在于享受其中的乐趣，那些会影响游戏乐趣的秘技还是等通关后再用吧。 □责编/龙马

PS2 奥特曼 战斗进化3

日版　ウルトラマンFightingEvolution3

提起因为那对圆圆的大眼睛而拥有"咸蛋超人"称号的奥特曼，相信大家都不会觉得陌生，他可是日本特摄片的典型代表人物哦。现在，这位英雄带着他的一大家子又杀回来了！这款"战斗进化3"可说是做得有模有样，几乎完美再现了TV版的神韵，大家有机会可以试一下。

★追加MISSION出现条件：满足特定的条件之后，就会在ウルトラモード追加10个新任务，条件如下。

追加任务名称	条件
怪兽殿下	"さらばウルトラマン"评价B以上过关
MAC全灭！原鱼は生物だった！	"大沉没！日本列岛最后の日"评价B以上过关
星を继ぐもの	"ゴルザの逆袭"评价B以上过关
恐怖の支配者	"星を继ぐもの"评价B以上过关
死斗！ダイナVSダイナ	"移动要塞浮上せず"评价B以上过关
决着の日	"あざ笑う眼"评价B以上过关
世界10处点同时侵略指令	初期任务全部评价B以上过关
怪兽标本	初期任务全部评价A以上过关
激ファイト！80VSウルトラセブン	"恐れていたレッドキングの复活宣言"评价B以上过关
恐れていたレッドキングの复活宣言	与ウルトラマン80同时出现

★隐藏角色使用条件：

角色名称	条件
妄想ウルトラマン	所有任务A评价以上过关
アストラ	使用ウルトラマンレオ在バトルモード的全部关卡双人战获胜
イーヴィルティガ	星を继ぐもの通过后，使用ティガ进入バトルモード，战胜5人后イーヴィルティガ会出现就战，战胜后得到
ウルトラマンアグル	决着の日通过后，使用ダイア装备バージョンアップ进入バトルモード，战胜5人后ウルトラマンアグル出现就战，战胜后获得
ウルトラマンジャスティス	コスモスVSジャスティス这一话达成コスモス胜利路线
ウルトラマンレジェンド	コスモスVSジャスティス通过（无法保存在记忆卡中）
ウルトラマン80	ウルトラマン80以外的全部任务评价A以上通过；ウルトラマン80以外全部英雄（レジェンド除外）通过"世界10处点同时侵略指令"或通过バトルモード
エースロボット	"死刑！ウルトラ5兄弟"中使用エースロボット打倒エースキラー
グローカーピショップ	在双人模式下通过コスモスVSジャスティス
ゴモラ	"怪兽殿下"A评价以上通过
ゼットン	"さらばウルトラマン"评价A以上过关
ゾフィー	以ウルトラマン、セブン、ジャック、エース、タロウ的顺序通过バトルモード
ダダ	与任务"怪兽标本"一同出现
ツインテール	"二大怪兽东京袭击"评价A以上过关
ニセウルトラマンダイナ	"死斗！ダイナVSダイナ"过关后，通过バトルモード的ニセダイナ路线
バキシム	使用バキシム在"怪兽标本"这一话将ウルトラマン的体力值打到0
ベムスター	使用ベムスター在"怪兽标本"这一话将ウルトラマン的体力值打到0
レッドキング	使用レッドキング在"怪兽标本"这一话将ウルトラマン的体力值打到0

GBA 横行霸道Advance

美版　GTA Advance

"横行霸道"真是个好东西呀！我的一个哥们一边用火箭筒进行着屠城一边发出了上面的感慨，看来这款游戏真的是发泄情绪的好途径，而当你应用了如下的秘技后就更能体验到这种爽快感了。

★作弊模式：游戏中按A+B+START，便会开启作弊模式，该模式下能显示坐标

★所有武器：作弊模式下按左、右、上、下、A、A

★100盔甲：作弊模式下按左、右、上、下、A、L

★15000金钱：作弊模式下按左、右、上、下、L、L

★100生命：作弊模式下按左、右、上、下、B、B

★降低通缉等级：作弊模式下按左、右、上、下、A、R

★提高通缉等级：作弊模式下按左、右、上、下、R、A

GBA 三国志英杰传

日版　三国志英杰传

★超强状态开始：开始画面时输入上、上、下、下、左、右、左、右，最初刘备、关羽、张飞等级50，所持金50000。

GBA 三国志孔明传

日版　三国志孔明传

★超强状态开始：开始画面时输入上、左、右、下、下、右、左，最初诸葛亮、赵云等级50。

PS2 指环王3：王者归来

美版　The Lord of the Rings: The Return of the King

游戏中按Start暂停，同时按住L1 L2 R1 R2，再输入下列按钮，成功后将有音效响起：

Restor Health	□、□、○、○
Perfect mode	○、下、△、×、
Always Devastating	△、上、△、下
All Upgrades	上、下、△、□、
Infinte Missiles	□、□、下、○、
Invulnerable	□、○、□、上
Targeting Indicator Mode	下、○、上、△

GBA 风之克罗诺亚

日版　风のクロノア

风之克罗诺亚，这只可爱的小猫（大概是猫吧……）自从诞生之后就以他顽皮的形象与独特的语音征服了众多玩家们的心，系列中一贯的超强解谜要素也一直为人津津乐道，隐藏要素更是极为丰富，下面就让我们来看一下GBA版的秘技吧。

★开启隐藏任务：本作的隐藏任务共有三个，只要达到以下的条件，便会逐一出现。这些关卡里的敌人都是超级强劲的，要多加留意。

★隐藏任务一：将全部二十五关都通过，不论有多少的梦之碎片，都会自动出现。

★隐藏任务二：在二十五关或以上的关数内，把全部的梦之碎片都收集过来就会出现。

★隐藏任务三：在全部的关卡内，把全部的梦之碎片都收集到就会出现。

PS2 拳击之夜2004

美版　Fightnight2004

在完成Career模式并赢得比赛后，就会得到很多的隐藏奖励：如敲钟女郎、特别拳套、新音乐等等。此外，输入特定指令后，还可以开启很多隐藏模式。

★大头模式：在main menu下选择"my corner"然后输入左，右，左，右，左，右，左。

★侏儒模式：在main menu下选择"my corner"然后输入左，右，左，右，左。

★开启所有擂台：在main menu下选择"my corner"然后输入左，左，左，右，右，右，左，右，右。

GBA 阿兹漫画大王

日版　あずまんが大王 アドバンス

★隐藏人物：故事模式用6个人分别通关就会出现班主任老师尤理加，再用尤理加通关就出现阿茂。

★所有音乐：故事模式用8人通关。

★所有图片：故事模式和挑战模式全通关（故事模式共打2遍）。

GBA 007 所有或一无所有

美版　007ALL OR NONE

007可说是家喻户晓的电影作品，看来游戏与电影之间的互动性真是越来越强了。

★拥有黄金枪：游戏中暂停，输入○、△、×、○、△。

NGC VR射手3

日版　Virus Stirker 3

★Sonic出现方法：在选队画面出现时，先停留在Spain 球队按Start、接着Korea、Start、Denmark、Start、Tunisia、Start最后就是Mexico、Start。只要依序正确按入就会在选队画面右上方出现"F.C. Sonic"。（行动要快！）

GBA 兵人Advance

日版　Soldier Advance

★难度选择：在密码输入环境下输入NQRDGTPB

★各关密码：2.HJRDCHMC GGRSGHMB；3.GGRSGJMC FSRSMJMB；4.FSRSMKMC DQRNBKMB；5.DQRNBBMC CSRJGBMB；6.CSRJGCMC BQRDMCPB；7.BQRDMDPC TJRDQDPb；8.TJRDQFPC SGRSCFPB；9.SGRSCQPC RJRNLQPB；10 RJRNLRPC QGRNRRPB；11 QGRNRSPC PSRJCSPB；12 PSRJCTPC NQRDGTPB。

霸王塾

极道

胜利就是正义！贯彻你的意志吧！

各位观众过节好，呵呵，因为整体调度的原因，街机栏目在春节期间没有出现，实在是失礼，赶紧给各位补个晚年，祝大家鸡年行大运。不知道大家春节期间是怎么过的呢，这么一个难得的假期，反正我是在街机厅里泡了好几天。估计要说还有比我泡的时间长的人，那恐怕就是参加斗剧预选赛的各位选手了。这样一个与海外游戏界交流的机会，我想谁都是不愿意错过的。尤其是无法脱身直飞上海的我，心里真是有点闹心，希望五一之行能弥补我的遗憾……



～斗剧之春～

□文/kyo(t) 责编/无无

2005年2月19日，斗剧中国大陆预选赛——SF3.3在上海市江宁路的烈火游戏机娱乐（以下简称烈火）举行。比赛定于下午3点正式开始，吃过午饭笔者便出门向烈火进发。毕竟是斗剧预选赛，即便自己不参加，在旁边观战也是相当兴奋的。

1点多来到烈火，作为上海3大机房之一的烈火，平日周末就会有大量玩家光临，今日更是人山人海，比赛区已经水泄不通，有很多朋友都是千里迢迢来到上海，这样的精神已经着实让人钦佩不已，比赛机前不少人正在进行"野试合"，作为比赛前最后的热身，而旁边围上几圈的观众更是将现场气氛第一次推向了高潮。3点整，比赛抽签开始，一共有20组40人参赛，队名则是五花八门，有以2位选手名字结合命名的"生化蛋汤"，2个大男人队名却叫"结婚了"，以及遥相呼应的2组——"姜呢？"、"姜在这"，还有最终出线的周荣亮、小易组成的"周易"。从抽签的结果来看，除了第四组外其他几组的强弱还是比较分明的。



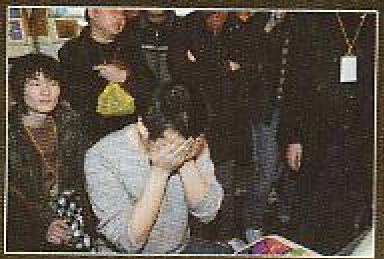
3点半，比赛正式开始，揭幕战由"毛穷"对"ALWAYS995"，毛穷组首先上场的是如月，凭借扎实的功底加上自己对新游戏的理解，如月轻松击败对方两位选手，顺利晋级。第二场，唯一使用IBUKI的榨菜蛋花汤在大好形式下被对手反盘，好在队友生化宝贝临危不乱，最终有惊无险地赢下比赛。其余几场波澜不惊，只有第四组出现了强烈的碰撞，"姜在这"中的一三口是本次比赛中唯一的女选手，她的KEN足以让不少男玩家汗颜，而"烈火双宁"的蒋宁也不是等闲之辈，YUN的幻影阵一次次把KEN打到了天上，一三口落败时全场无不惋惜。最后一战则是4位知名玩家的对决，最终KENMASTERS击败了性感手枪和放浪男，进入第二轮。

第二轮首场由"毛穷"VS"AYA SHOP"，"AYA SHOP"的领军人物是上海鼎鼎有名的BOSS级人物赵华，"毛穷"首先上场的是毛片御姐，几乎所有人都认为这是没有悬念的一战，但是毛片御姐却展现了其初生牛犊不怕虎的精神，MAKOTO的逼迫式打法竟让赵华也难以招架，最终全场一片寂静，赵华败了。获胜的毛片御姐愈加兴奋，第二场居然打出了本次比赛第一个PERFECT，不少刚戴上的眼镜又掉了下来。另一场引人关注的是"周易"VS"裸杀先锋"，虽然"周易"的实力的确很强，但是"裸杀先锋"也不是鱼腩，而且喜欢看冷门的观众也都站在了"裸杀先锋"的一边，每次URIEN的EX连续技以及YUN的幻影阵成功命中时，现场观众都会跟着节奏发出"嗨、嗨、嗨……"的声音。不过，毕竟周易技高一筹，小易用DUDLEY最后打出了一套：站重脚、Ducking、Ducking Upper、Cowkscrew，最后一击正好KO，彻底断绝了对方反扑的希望，全场喝彩，比赛进入了第二个高潮。



经过一番激战，4强终于站到了观众们的面前，分别是一鸣惊人的"毛穷"、毫无悬念的"周易"、实力不俗的"赤裸A奴"以及从死亡之组脱颖而出的"分段斧头帮"，按比赛规则是"毛穷"VS"周易"、"赤裸A奴"VS"分段斧头帮"。

"毛穷"依然是毛片御姐打头阵，此刻她已成为了"冷门"两字的象征，所有的观众都想知道他究竟能走多远。"周易"一边，一直没有出场的周荣亮突然坐到了对战机前，是对毛片御姐的重视还是想在决赛之前热一下身，也许只有他自己知道。比赛开始，毛片御姐依然抢攻，但是攻势均被周荣亮一一化解，刚才还气势如虹的牛犊一下子变成了待宰羔羊，也许只有实力可以解释这一切了。后面的如月虽然是老SF之王，但是对33毕竟起步较晚，很快也败下阵来，"周易"进入决赛，也许是之前的对手较弱，"赤裸A奴"小组赛轻松出线，不过他们曾获得过"第二次斗剧模拟战"的冠军，两把刷子还是放在那里的。"分段斧头帮"则是力奇出场，他选择的角色是很冷门的YANG，按普通人的眼光来看，拥有幻影阵的YUN远远要比YANG受欢迎，但是比赛中力奇的YANG毫不含糊，娴熟的EX连段，鬼魅般的移动打逆向，"YANG原来也那么强啊？！"观众中有人不禁切切私语，力奇很快KO了"赤裸A奴"的第一位选手卡琳，接着又几乎将第二位选手三位数逼入了绝境，但是一个想当然的裸杀失误，随即被三位数逆转。"分段斧头帮"第二个上场的是KENMASTERS，作为少数几位使用REMY的海归派，他的REMY很有"日本"的味道，对局中多次普通技牵制配合脚刀对空，三位数也许因为之前的比赛打得过于紧张，额头上不断有汗珠滴下，游戏中蹲中脚确认超杀也屡次失误，观众们看了N声叹息，胜负也就很明显了。顺便说一句，KENMASTERS之前打败了好几个春丽，而三位数用的恰恰又是春丽，于是便被称为春丽杀手。



接着进行的是季军争夺战，没有了夺冠的压力，"毛穷"和"赤裸A奴"都打得很放松，最终"赤裸A奴"胜出。

决赛之前，主持人榨菜蛋花汤将2组选手请到台前发表感言，小易："我会努力到最后！"周荣亮："我不会让大家失望的！"力奇和KENMASTERS没说什么，但是通过他们坚毅的表情可以体会到一种此时无声胜有声的感觉。决赛开始，想象中激烈的厮杀没有出现，先是小易以迅雷不及掩耳之势打了力奇一个PERFECT，然后力奇又势如破竹一般扳回一局，第三局双方打得难分难解，小易以较弱优势获胜，接着击败了KENMASTERS，获得冠军。KO的一瞬间，全场沸腾了，每一个人都似乎是自己获得冠军一般振臂欢呼，周荣亮和小易被围在中间，如果不是因为场地狭小，想必他俩已经被抛在空中了，此刻，便是第三个，也是整个比赛的最高潮。



颁奖仪式上，榨菜蛋花汤询问两人："无论困难、疾病、死亡，你们是否愿意为了彼此奋斗在5月斗剧的决赛场上？"两人均高呼："愿意！"然后榨菜蛋花汤面露诡异的笑容："现在我宣布，周荣亮，你可以吻小易了！"片刻间，全场倒下一片……



简单的颁奖仪式之后，一行人浩浩荡荡开向了聚餐地点，餐桌上"烈火双宁"之一的蒋宁拿出了他珍藏了多年的一瓶XO与大家分享，而大家则对之前的比赛意犹未尽，不断地讨论着精彩的对局以及搞笑的花絮，在"恭喜"、"干杯"声中，大家度过了这永远难忘的一天……

Logitech“无限战斧”PS2手柄试用手记

人们总是希望能够得到更多一点的自由，在游戏时更是如此。有些时候，游戏手柄与主机之间那根连接线也是一个不小的"牵绊"：拥有大尺寸电视设备的玩家希望能够可以坐得离屏幕更远一点，生活习惯有些"马大哈"的玩家总担心一不小心绊线把主机拖到地上，而像笔者这样大大小小电器都堆在一张办公桌上的人则希望眼前的线越少越好……对于这些玩家来说，找到一款称心如意的无线手柄是最佳的解决方案。出于这个目的，笔者试用了罗技出产的"无限战斧"PS2无线手柄。

外观



这款无线手柄given边的握手处不同于原装PS2手柄的设计，而采用了类似于NGC手柄比较尖的造型，只不过比起NGC手柄要稍厚一些。在按键设计上，最引人注目的是十字键使用的是"SEGA系"的圆盘形设置，格斗游戏玩家一定会对它倍感亲切。左右两个模拟摇杆的底部采用了蓝色透明有机玻璃的构造，给纯黑的手柄增添了一点色彩。由于得到了SONY的正式授权，所以右边的四个功能键上使用的是正规的PS手柄标志，□○×△四个图案清晰可见。另外，四个按键的凸起高度要稍高于原装手柄。在手柄顶部的四个L/R键比起原装手柄来则显得宽度小一些，凸起高度也要略低一点。

手感

对于一款手柄来说，最重要的无疑是它的手感。只要体会过原装手柄和内坐组装手柄手感差异的玩家，就一定会认同这一点。罗技的这一款无线手柄持在掌中大小非常适合，基本的握感不输于原装手柄。由于腹中藏有两节干电池的缘故，重量比起原装手柄来要重了不少，不过对于成年人仍然是完全可以接受的范围之内（题外话：个人认为现在的PS2手柄反而太轻了，还是最初型号的PS灰色手柄重量最为适中）。但是长时间手握之后，双手的中指会有少许不适。这是因为背面的电池仓外形不够圆滑，有一定的棱角，正好卡在中指上，这一点有待改进。

圆盘形的中心部位微微凹陷，正好舒服地把大拇指按下去。但是转动十字键的时候会发出轻微的"咔嗒"声，不知道是有意为之还是设计上的缺陷。尝试着按动了几下之后，对它在格斗游戏中的表现更加期待了。模拟摇杆转动起来异常灵活，毫无粘滞感。松开手之后也能准确地恢复到中心位置。不过常用PS2手柄的玩家都知道，转动摇杆的时候，摇杆和边缘摩擦，会落下一些白色粉末，此时摇杆底部的蓝色透明玻璃反而成了麻烦，显得更加易脏。

手柄上令人最不适应的是右边的四个功能键。这四个键比起原装手柄来要"硬"很多，按下去有明显的弹动感。你只能一下将它按到底，稍微松开的话它就会弹回原位，而不能像原装手柄那样缓缓的按下。由于PS2手柄按键具有压感功能，而且很多游戏也运用到了此项设计，对这款手柄在此类游戏中的表现，笔者表示担忧。L/R键手感则还是比较令人满意，虽然键程要稍短一些，不过在实际使用中几乎察觉不到。





游戏测试

十字键测试：《街头霸王3：三度冲击》

从看到圆盘形十字键那一刻起，笔者就已经忍不住用它来玩格斗游戏的欲望了，马上兴致勃勃地同友人对战了几局。感觉十字键的定位相当准确，搓招很流畅，连续Block也十拿九稳……іі呵。不过比起正宗的SEGA MD或者SS的手柄来，舒适度还是有一定差距，残念。

功能键灵敏度测试：《鬼武者3》

要测试功能键的灵敏度，《鬼武者》绝对是不二之选。这个游戏的"一闪"对输入时机的要求精确到帧，手感稍差就绝对无法使出。闪掉几个幻魔之后，感觉功能键还是硬了一些，不过在大家的按键力度通常都会很大，所以基本上感觉不出来。按键的反应时间没有任何问题——否则根本就不可能顺利一闪了。

功能键舒适度测试：《真·三国无双4》

用"无双"作为考验按键舒适度的游戏，是因为在这个游戏中免不了要不停的连打按键，一个小时打下来，少说也要按个万儿八千次的。一般来说，在战况激烈的时候大家不会感到任何的不适，因为此时大家都会很激动的用力按键。相反，按键较硬的问题在战况比较舒缓的时候倒是有所体现。

功能键压感测示：《GT赛车4》

据说《音乐指挥家》是测试按键压感的标尺，不过笔者一时无法找到它，只好用赛车游戏来代替了。赛车游戏需要模拟油门，对压感的判断也是比较灵敏的。前面反复提到的按键问题果然成为了此手柄的软肋，收放之间让人颇不顺手，严重影响驾驶心情，进而影响到成绩（谜之声：技术不好还赖器材……）。



手柄振动测试：以上各个游戏

作为一款无线设备，罗技PS2手柄仍然支持振动！振动在如今的动作游戏中显得越来越重要，游戏中的动态表现不但要通过画面、声音等效果传达给玩家，更需要通过振动使人有更加切实的感受。由于本手柄仅仅使用两节干电池驱动，所以振动感不可避免地要轻微了一些，劲道稍显不足。不过振动的强弱分级还是颇为明显，总的来说没有太多可以挑剔的地方。

其他性能



除了手感之外，无线手柄还有两方面的性能最为重要，那就是有效距离和耗电量。此手柄说明书上所标注的有效使用范围是6米，但通过实际测试，在10米之内使用都完全没有问题，没有出现任何操作失灵的现象，甚至隔着墙壁也可以正常使用。笔者并没有测试它的极限使用距离，因为10米以上对于大家来说也没有太多实际意义了吧。至于手柄的耗电量，说明书称一组碱性电池在开启振动功能的情况下可以使用50小时，振动功能关闭的状态下的使用时间更达到了令人吃惊的300小时！另外，如果电量不足，振动功能会自动关闭，而在振动功能自动关闭之后手柄仍然能正常使用100小时。说实话，笔者可没有时间真的去连续上百小时的测试，只是每天间断的玩上几个小时，至今已经一周有余了，电量仍然没有枯竭的迹象（振动功能一直保持开启状态）。

总评：本手柄最大的缺陷在于四个功能键的设计上，对于某些强调多阶压感的游戏不太适合。此外，罗技产品一贯的高价也是令人犹豫的一大原因，毕竟高出原装手柄100多元的价格不是人人都愿意付出的。至于其他方面，则完全可以让人满意，罗技这个品牌的名字本身就是质量保证。所以，如果你有购买无线手柄的意向，这仍然是一款值得购买的产品。

□文/Cash 责编/药丸

XBOX只言片语

MAMEOX0.84.b3

随着前两个月GC-Sense狂潮的暂时平静，这个月主机DIY界又显得沉寂了下来。不过在XBOX上还是有一点零星的动向的，这里我们向大家介绍几个XBOX用的软件。首先是街机模拟器mameox，官方最新版本mameox0.84.b3，顾名思义就是更新到了PC版MAME0.84的XB版本，这是一款非常强大的模拟器，可以运行大多基版的游戏，而不是仅限于CPS和NEOGEO，第一次运行该模拟器时会自动搜索ROM，随后会出现类似于PC的MAME界面，可以用白键选择文字列表或者图片列表



由于最新版的0.84b3支持了对虚拟内存的支持，所以我们可以先对模拟器设置一下，在游戏列表状态下按start键，选择Option Menu，进入后按L键，随后把Force VMM设为Yes；Commit Size设为512KB，最后按start回到游戏列表，设置虚拟内存后该模拟器运行IGS的西游释厄传和三国战记都没有问题，非常流畅哦。可惜我很喜欢的NAMCO 3D游戏STAR BLADE（就是PS2版铁拳5开头送的那个游戏）还不能正常模拟。郁闷！当年我可是一币通关分数最高记录啊……什么时候能在家用机上模拟MODEL 3的VF4呢……

在游戏中要返回目录，同时按下start和back键即可；游戏中按下back和白键可以调出手柄设置和功能选单，设置的画面和PC几乎完全相同。在DIP SWITCHES一项里有各种设置，可以自由调节游戏的难度、生命数等，甚至还可以开启游戏自带的金手指，以前是不是老抱怨机厅的BOSS怎么把游戏调得这么难？！现在你大可以打开金手指虐待电脑啦！



媒体播放软件XBMC

模拟器介绍完了，下面向大家介绍一下流行的多媒体播放软件—xbox media center。xbmc是XB上目前最好的多媒体播放器，可以播放大多音乐格式和视频格式，更可以作为XBOX的DASH来使用，而且界面比EVOX来得更为漂亮，原先的英文版本已经可以通过加装中文字库的方法来得到中文菜单，所以xbmc可是XBOX玩家必备的超级工具啊。



首先我们可以从网上下载到XBMC的压缩包，先别急着传进xbox内，我们先把PC上的中文字体（控制面板->字体->黑体）拖到桌面上改名成arial.ttf，随后将它放入XBMC\skin\Project Mayhem\fonts\下，传入xbox中，运行XBMC，接着我们开始对着英文的XBMC来进行设置选择Settings->user interface，把Language：设为 chinese (Simple)；Skin Fonts：设为 arial.ttf；charset 设为 chinese simplified(GBK)，正确设置后就会出现中文界面

基本安装已经完成，我们可以看见XBMC的菜单中有7个选项，分别是我的程序、我的文件、我的图片、我的音乐、天气预报、系统设置。

下面我为大家详细描述一下个选项的功能和用处。

1、我的程序——我们可以先编辑一下XBMC目录下的XboxMediaCenter.xml文件，找到下面这项进行编辑，其中<path>部分都可以照着自己的硬盘路径来编辑，完成后会在我的程序中出现相应的选项，也就是说你所存在于硬盘中的游戏或者工具完全可以在XBMC中来调用，因为本身XBMC也是个DASHBOARD。进入XBMC界面后照样可以通过FLASHFXP和PC进行连机，每个游戏都是用图标来表示。这点比EVOX要漂亮许多哦。

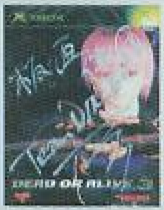


编辑示例

```
<myprograms>
<default>Q:\shortcuts</default>
<bookmark>
<name>实用工具</name>
<path>e:\</path>
<depth>1</depth>
</bookmark>
<bookmark>
<name>模拟工具</name>
<path>f:\</path>
<depth>1</depth>
</bookmark>
<bookmark>
<name>硬盘游戏</name>
<path>f:\xbgame\</path>
<depth>1</depth>
```

2、我的文件——这个功能是非常强大的，类似于FLASHFXP和boxplorer，是一个能够管理XBOX文件的工具，按下白键可以进行硬盘内文件复制或者删除等。非常方便，不会用boxplorer删文件的玩家可以选择用XBMC来进行文件管理。

3、我的图片——这个是XBMC的图片浏览器，可以浏览各种格式的图片文件。你只需在硬盘上建立个pictures文件夹就行了。大家用DC所拍摄的照片通过XBMC也能在电视上浏览了，效果不错吧。



右图就是XBMC显示的图片效果。

4、我的音乐——这个是XBMC的音乐播放程序，你可以在硬盘上建立个music文件夹，就能用XBMC收听各种格式的音乐，效果非常不错的，音响够劲的话比PC的WINMAP还要完美。





5、我的视频——XBMC最大的用处就是播放各种电脑格式的影片，RMVB、AVI、DVD-RIP等等PC的主流格式，XBMC都能顺畅的播放。你可以在硬盘上建立个VIDEO的文件夹，然后就可以播放了。左边是我用XBMC播放武装雄师片头CG的截图。

现在有很多朋友喜欢看DVD-RIP，对于这些外挂SRT字幕的影片我们可以通过加装字库来完成，具体方法如下：把PC上的中文字体（控制面板->字体->仿宋）复制到桌面上改名成arialuni.ttf上传到XBMC\media\Fonts\下，然后启动XBMC选择系统设置->我的视频，里面可以设置 SRT字幕：字体：设为 arialuni.TTF 字符集：设为 chinese simplified(GBK)就行了。（如下图）

目前XBMC对于REAL10编码的rmvb支持得不怎么好，还有限于CPU频率，高清信号的影片播放起来也非常困难，只有少量能够播放，其它格式的影片尽情用电视+音响享受吧。

6、天气预报——这个是比较鸡肋的功能，在XBMC上看天气预报，还得连上网线，没有什么实用价值，就不多介绍了。



7、系统设置——这里可以查看和设置一些XBOX的信息，比如系统信息里面可以看见你的XBOX目前的状态。

用户界面里的分辨率选项还可以打开480P、1080I等高清信号，在HDTV下用XBMC更完美。



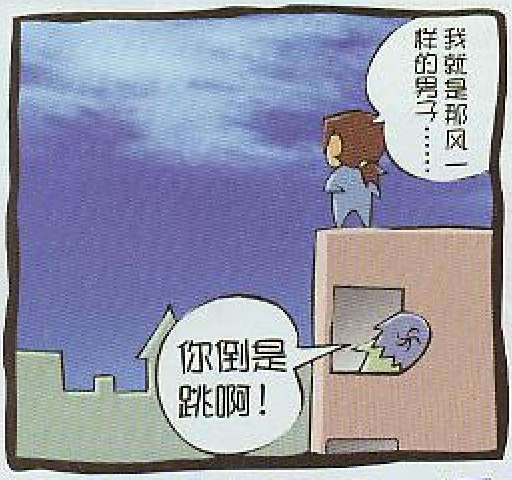
由于XBMC本身就可以当作DASHBOARD使用，这些功能也是必不可少的，EVOX也能查看得到，不过XBMC是中文的哦。

好了，写到这里，XBOX的模拟器和XBMC的基本介绍就完成了，由于篇幅有限只能写得粗略点，祝大家玩的开心，DIY的开心。

口文/VGST.COM 枫 & 沃治LWL1123 责编/行奕

主持/哨夜

闯关族的家 ·第一百五十五回



知道什么叫量力而行么？我就不知道。

最近又托朋友从日本买了一个PS2的硬盘，以及几张游戏碟，钱包瞬间就瘪下去了，我想自己这个月要靠喝粥度日了。

别把我跟木头比，他的穷一定是装的，看到我不知节制地买东西，他一定在得意地笑，我很。

经常被家人批评买东西太凭感觉，一个冲动就把东西抱了回家——当然，我有掏钱，如果没给钱的话我想他们就不会骂我了。

这真的不是个好习惯，学生时代的我还没有意识得这么清楚，但等到要自己养活自己的时候了，才了解到看似一个月可以随随便便度过的30天，其中竟暗藏着那么多的"诱惑"和"杀机"。一不小心就掉进它们前边的沟里，狼狈不堪。

生活是很现实的，钱也是很现实的，诸位正在看这段文字的朋友，小心这些沟壑和陷阱。我不是在说教，而是掉到沟里确实很痛，而且一身泥水地从里面爬出来之后，还要饿着肚子去喝粥。

多么蓝的天啊，诱惑的面前有深渊

本人从初中时开始看电软（在店铺站着白看，到后来，老板见我就赶）；高中时开始买电软（在学校住读，开始有自己的固定消费了！）；到现在，除了某几期因为特殊原因没有买以外，我家的电软已经是满满一床头柜加一书架了。除了电软，我几乎没有买过其他的游戏杂志。本人是一机战和KOF的发烧友，最近正在创作一部机战的同人小说，不知编辑部的诸位大大们有没有兴趣读一读，有的话知会小的一声，我立马给你们寄过去。（武汉 amuroxiao）



用的敬词太夸张啦，我们可受不起，你我都是家里人嘛。

阅读的话当然好啊，不过如果想发表的话，估计至少篇幅上可能会有问题，太长的话就不现实了。不过说起来，机战这个架空的世界观以及众多机体的大聚会倒确实是一个很适合同人创作的舞台呢。

悲哀呀，我的DC终于完成了它的光辉使命，虽然已经不读盘了（我们这小城没有一家修理铺会修DC），但扔了也有些可惜呀，木木你说该如何处理啊？

（甘肃酒泉 任涛）



不读盘了……也许只是光头上有了些灰尘啊，不要轻易给它盖棺定论嘛。要是真的没药可救了，DC还可以用来当板砖以防身，只是这方面叶子并不推荐，因为操控起来太不顺手了，这一点上GC就做得很好，还有一个把手，抡起来实在是很方便。说起你所在的酒泉这个地方，搭乘火箭什么的是不是会方便一些？那样的话有机会可以考虑带着DC去太空试一下，也许就读盘了呢……



唔，希望这些玩笑话没有说过火，不过我想你本来也就是想跟我们聊一聊你的生活故事吧。完全已经不读盘的主机，我一般都会将其拆掉，拆到无可再拆的地步再细细研究。就算死马医不成活马我也要它死个明白，至少它是死在我手下的，哼哼。

风弟！我觉得你应该比我小，哈哈，所以请允许我这样称呼你。看杂志有几年了，总的来说觉得杂志办得不错，但也有一些意见想提——在下觉得杂志的封面做得有些幼稚了。也许是我年龄的关系吧，我总希望封面做得更成熟、端庄一点。

（四川 no.0）



终于有一个觉得木头年轻的了，不过我不知道这位读者的实际年龄啊，要是确实大木头很多，那恐怕还是没什么说服力呀（笑）。

至于杂志封面的风格问题，这个就不好说得那么绝对了。说老实话，我个人并没有觉得有什么不妥的地方。容我妄自猜测一下你的想法——是因为都是一些"动画式"或者"卡通式"的人物，所以才会有这种感觉吗？其实我觉得吧，"真人"和"假人"的差异绝不意味着"成熟"与"幼稚"的区别；游戏的"假"来源于现实，并且比现实中的事物更容易拿捏和塑造来达到美学上的要求。或者你会把我们的杂志封面与一些时尚、文学或者科技类刊物进行比较，但这个跨领域的事情，就更是每个人都有自己心中的美好了，不是吗？



差异 Distinct



硬有硬道理 软有软风格

有时回头检讨一下自己的风格，会发现家里和game bar都偏于"软"一些，相信读者们也都有所体会吧。

其实既然是"家"嘛，就不妨温馨柔和一些。说起来，杂志里的硬派栏目实在不少，攻略研究自不必说，从格斗天书到修罗殿，从科普园地到龙哥热线，术业专攻，各有千秋。我在想，一"硬"到底的话，大家读下来会不会太累了？总得有个休憩的地方吧。

"电子游戏软件"——这个"软"字，实在太有道理。

不过有的时候我也会遇到一些颇为难办的问题，比如什么"我想买一款用来打游戏的电视，请推荐一下吧。""现在买PS2要多少钱啊，我该去哪买？"问题问得是没错，但未免太笼统了些。电视的话，我连你期待怎样一个价格和性能都不知道，这要说起来范围可就太大了；主机的售价问题更是各个地方很不一样，我在这里贸然说一个数字，恐怕更多的是产生干扰作用，而不是参考意义。

看来一些读者对我们抱有过高的期待——期望我们不只是游戏报道者，还一定是游戏及其周边产业的制造和销售者……这个可就有些强人所难了，我只不过是一片普通的叶子啊。

Little Tips 打游戏时请一定要注意保护眼睛的健康，一直说要把视力保持在5.0的木头现在也不得不承认，自己的视力下降了。平时一定不要长时间游戏以及与屏幕保持过近的距离，据说吃西红柿对眼睛有好处。

向我们的白痴致敬

SAYONARA，日文地狱

多谢之前可以把俺写的那些傻话登出来，但是我感觉现在要提点意见了：土星回顾特辑我感觉真的很仓促，真希望可以知道更多土星人的想法，而不只是几个编辑。这当然有些困难，但是为了10年前曾经的辉煌，我认为还是值得的。（天津 内cool）

好几期过去了，土星的余波不减啊。嗯，限于毕竟是半月刊，制作方面或多或少会有一些不足是难免的，人无完人，刊无完刊啊。不过那个对编辑访谈的小板块，可绝对不是我们想做秀，或者是自作多情地出风头。当时只是很单纯地想作出一些那种在一个专栏中有特别访问的感觉，找一些经历过那个时代的人说出自己的感受，仅此而已。在那些话语里，他们不再是编辑，而只是与众人经历相同的玩家。而且我想，用心看一下那些文字就会发现，他们的故事并不是很个人化的东西，而是我们很多土星玩家的生活中都曾遇到的。昂贵的售价、隔着橱窗留口水、与主机姗姗来迟的约会……我想这些也是其他很多人都会珍视的回忆吧。我们并不是派“几个编辑”上来露脸；如果大家不介意的话，把他们当做是代表就很好理解了吧？



最近想买行货PS2，夜夜能不能介绍一下PS2有哪些中文游戏啊？（地球 E形3）



飞月就是月月，风林就是木木，到我这里就变成了夜夜……为什么不叫唯唯呢，“唯唯豆奶，欢乐开杯”……

关于行货PS2上的游戏吗，比较值得一提的就是“ICO古堡迷踪”、“恶魔猎人2”、“真・三国无双2”，“捉猴”以及几款对应EyeToy的游戏了，最近又推出了一款“亚克传承 精灵的黄昏”，这是一个RPG。

伤心中！风林，我爸给我买了一台掌上学习机，和NDS价格一样……（上海 林吉米）



恕我孤陋寡闻了，你说的这个“掌上学习机”是什么东西？单提起这五个字来我的脑海中一时之间还真没有什么概念，“学习机”已经是离我很遥远的事物了。硬要说的话，我唯一能想起来的就是——难道你指的是“文曲星”一类的东西？别说，一些型号单看外形还真的跟NDS挺像……

看完日文地狱电击版的告别篇，我差点儿哭了，原来看似挺无聊的铁杆在我心里面还是有一定位置的……原来“真的要到失去它的时候才知道它的可贵”这句话的确不是骗人的。

（上海 hakaru）

“白痴”——绝不是讥讽，绝不是风凉话，而是如果我编出华丽或煽情的词藻，都会显得有些苍白且不贴切。那就不妨借用一下他们一直用以自嘲的说法——白痴，白到坦诚，痴到真切。

由于运作周期的关系，我们在制作这一期时才开始收到大量的对于电击中日文地狱告别版的反馈。众多的来信，各种各样的言语和感受，促使我想写一些文字。

别误会，这不是收到了什么指示说“你应该提提日文地狱意思一下”——真心话是强求不来的，我们也不会做这种走形式的事。

但这也并不意味着我就要在这里褒美他们一番，因为他们做的还远不够完美和成熟，缺憾的地方还有很多。

所以一直以来无论是喜欢日文地狱还是对其有所厌烦的朋友们啊，我们不妨一起坐下来，静静地尽量以很中立平和的心态来说这些话。

日文地狱电击版在这近一年的时间中，得到了不少支持，同时也收到了不少的批评和指责。是是非非固然都是事实，但皆已过去。不管你是喜爱也好、讨厌也罢，但相信看了第8期中的告别版后都会承认，他们的确真诚地付出了。以完全非专业的策划和表演来坚持这么长时间，确实是很不容易了。说句老实话，我个人对日文地狱这档节目并不感冒，但他们的精神，令我感动。

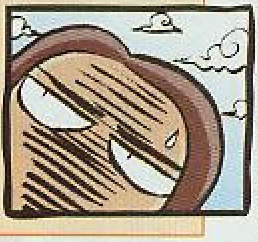
这也算是继影像的形式之后，我们以文字向他们的努力致谢，并道别。不过需要再向大家强调解释一下的就是，日文地狱里的三位“老师”从来也都不是杂志的编辑，所以不必再有什么“离开了电软，他们以后该怎么办”之类的担心——他们本来就都有自己的工作和生活，在此也真诚地祝福他们在今后的道路上一帆风顺。

那就这样吧，就这样告别吧，似乎是有些突兀，但“万事有始皆有终”，至少黑客帝国里是这么说的。

听见冬天的离开 我在某年某月醒过来

我想我等我期待 未来却不能因此安排

特别篇 将近一年的时间里，日文地狱电击版前后共“公开上映”了11期，如果算上这最后的告别篇的话，那就是整整12期。不过你知道吗，除了这些之外，是有一个“真・12期”存在的。那是一个从拍摄到后期剪辑制作都已经完成的版本，但由于种种原因没有“公映”。



这是所有读者都没有看过的一期，现在已列入了电击特别档案馆里，也许在未来的某一天你可能会与它相见哦。



关于05年第四期中的“2004女性向游戏盘点 海外篇”，我想问一下，什么叫“安琪4”是“除了画面还算漂亮以外其它一无是处”的游戏，什么叫“遥三的剧情较之前两作已面目全非，人物的身份也开始混乱”？！只是想请问一下在写这几句话的时候，作者是否真正地将“遥远时空中3”通关。

我承认KOEI篡改历史的习惯，但在游戏一周目结束的时候，先生问神子：“你能使这河流停止吗？”这句话中流露出的那种对历史洪流的无力感，穿越时空却也只能亲眼看到朋友和恋人的生命消陨的这种撕裂感，请问作者有没有用心的体会？

（天津 拖鞋女巫）

唔，既然责问的是月亮的栏目，那我就请月亮来回答吧，附赠月亮最新靓照一张。

所谓爱之深恨之切，前几代与系列最新作的差距是有目共睹的，而且正因为爱它才会对它严加要求，才会渴望它有更好的表现。作者只是将自己的心情诚实地表达了出来而已，更何况每个人对游戏的感受都是不尽相同的，不是么？还希望读者可以用平和的心态来看待。

在自我折磨中成长

我现在越来越确信自己有自虐的倾向了。

为了准备这期栏目，照例是折腾到很晚——其实我本来是发誓不写完不睡觉的，但果然我发誓就像吃零食一样随意，过了12点多我觉得自己实在坚持不住了，于是就决定去睡，人可以不发誓，但不能不睡觉；而既然睡觉总有醒过来的时候，那么誓言被打破也就没什么大不了的吧……

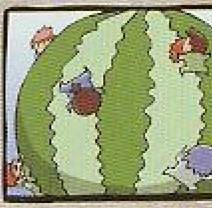
好借口，我的脑袋里竟然能想出这样的逻辑来，在自我佩服之余，我心满意足地和同往常一般倒在床上就睡了。

当然了，我的良知还没有完全泯灭，睡之前我把手机定上了闹铃，准备4点半的时候爬起来把剩下的一点东西弄完。

凌晨4点半，闹铃很守时、很冷酷、很不给面子地响了，但我还没睡够，于是良知尚未泯灭的我挣扎着从被窝里伸出手来按了“延时再响”的按钮——十分钟后它会再叫我。

我没直接把闹铃关掉，而是打算十分钟后就起来，这说明我还是很有专业精神的。

但很明显我十分钟后也起不来，



于是我又挣扎着按了“延时再响”，我的良知竟然强大到了我自己也不得不佩服的地步，但确实是太累了，就这样我按了响，响了按，十分钟醒一次，十分钟做一个梦，从4点半一直折腾到7点半……7点半的时候我不得不起来了，因为再赖床就要迟到了。到了公司明显面容憔悴，愁眉苦脸地继续工作，但这是完全自找的，我也无话可说。不过这么折腾的唯一好处就是，我给自己的梦加上了很明确的坐标，比如我清楚地记得自己在5点20的梦里梦见了吃西瓜，然后在6点40的梦里梦见了木头……

Little Tips 3月24日又是很多值得期待的作品集中发售的一天，比如“光明力量”以及“狂野历险4”，对于后者我个人强烈推荐，这次4代的战斗系统有了大幅强化，弥补了以往战斗方面的不足之处。

我看着路 梦的入口有点窄
我们相遇 是最美丽的意外

小叶子，家里的字多用些其它颜色可能会更漂亮些吧？你说你只会煽情和恶搞，其实也很好啊，如果能合适地互相穿插起来也会很有风格的。那些画都画得很棒啊，都可以出漫画集了。（小声：一定不是你画的吧？）　（浙江宁波 钱多多益善）



我的文字的确在“中性”方面还欠缺一些，“两极分化”有些明显，不过最近似乎是改善一些了？这种问题我自己是不容易看出来的，要大家多跟我说说啊。N年前写的一些颇有“小资情调”的文字自己还有留存，那天百无聊赖中翻出来看了一下，很严重地吐了。曾经自以为是、自作多情的文章，现在看起来是那么的矫情和狭隘，这些年来随着人的长大，想法和意识也都渐渐有了改变，回头再看看当初的自己，真的像两个人。其实我们每个人都是在“交流”中渐渐构成了现在的自己，过去任何点点滴滴令自己或欣喜或难堪的往事都不容否认，或许就可以借用一句EVA中的话：正因为曾经写过那样的文字，我才会成为今天的我；正因为我曾经矫揉和幼稚过，才会有今天努力做到真诚的小夜子。

还有就是，叫我“叶子”，或者“小夜子”都成，但两者不要混着用哦，小叶子的话……我虽然很博爱，但毕竟没有找个和尚的意向。

至于家中的插画……用脚后跟儿想想都能知道肯定不是我画的，要是我的话会把木头画得这么好看吗？开玩笑啦，这些画的作者是华尧，在此我代他谢谢你的夸奖和鼓励了。

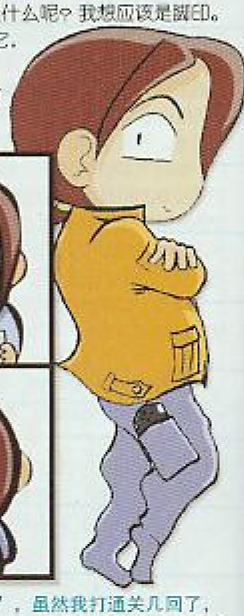


猛然回首，已经是和电软走过的第三年了。记得三年前一个云彩遮不住太阳的下午，我第一天把PS2抱回家。我是一个追求完美的人，第一天转职做TV GAME玩家当然要有点儿那么郑重其事。于是决定出门去抬眼看到的第一个报亭买伸手拿到的第一本杂志。很幸运，从此便与电软结下了这缘分。如今，买电软不再是一种惯性，而是一种心理暗示。电软所带给我的已不仅仅是作为一本游戏杂志本身所带来的快乐，而是一种与老朋友相见的感动，似乎杂志的内容已不再重要，重要的是电软二字。最后我要说风林不仅仅是一个秃子，电软也不仅仅是一种精神。（北京 天堂与微笑）

说得好，风林和秃子之间是头发，那么电软和精神之间又是什么呢？我想应该是脚印。徒有一股精神还是不够的，我们需要一步一步地以行动去实现它。而给读者留下的，就是踏出的坚实脚印。

同样的道理，安于做一个秃子是不够的，总要长出头发来才好玩，这样我就可以经常拽它。





前天睡觉前想把手机的通话记录删除，结果迷迷糊糊中把整个电话簿中的电话都删除了！而且我没有备份，好惨啊！无限痛苦折磨中……里面有近100个电话呢，大都是我朋友的啊！所以在这提醒各位兄弟姐妹们，晕忽忽的时候千万不要做事情。

（福建福州 邱翔）

有很重要的一件事，编辑部里代代相传的无限恢复HP的圣品——素炒饼，到底是什么样子啊？我们武汉没有，登张照片或者说明原料和做法好吗？我看很值得开发啊，至少他让木木长头发了……

（武汉 爱开玩笑的人）

素者，无肉也；炒者，置于锅内翻弄也；饼者，面的一种存在方式也。所谓素炒饼就是把饼切成一条一条的，然后配上些青菜啊、鸡蛋啊——你不要跟我辩论鸡蛋到底算荤算素哦，就当它是素的吧，而且这素炒饼里再不让放点儿鸡蛋什么的就真没东西了，还让人怎么吃——加些油和调味品一起炒，就OK啦，就这么简单。

抱歉我驾驭语言的能力比较差劲，不知道这番形容是令你胃口大开了还是把昨天的东西吐出来了，但我真的是饿了，上面这些文字正是我在加班中饿着肚子写出来的，今天的晚饭还没着落呢……



请问一下，05年第2期40页右面最下的那个截图是来自什么游戏（真人快打下面的那个）？蛮血腥的，想搞来研究一下。　（贵州 吴思茂）

那个是“吸血莱恩2（BloodRayne 2）”，游戏确实相当血腥，对杀戮和暴力的表现也算是露骨到一定程度了，但个人建议不要太追求这个为好，18岁未满的话不推荐玩哦。

作为一款动作游戏而言，其整体表现也就是中等的水平，并没有什么太出彩的地方。而且从那一张截图是看不出什么来的，游戏的实际画面表现其实很粗糙的，技术力上可以说比较欠缺。

我想问的是“月下”，虽然我打通关几回了，完成度均在197%以上，可我还是不能使用SS版里的西蒙和玛利亚。我是恶魔fan哦，木木总不忍心看见这么可爱的我为此问题彻夜难眠吧……是不是要像GBA上的那样要输入什么特定的人名？

（柳州 火の）

这个问题……的确够久远的，说实话我很是怕你的问题优先度不够，在龙哥那里一时得不到回答，所以就偷偷地来代他回复吧。你千万别跟他说哦，抢生意毕竟是不够厚道的行为。

你猜对了，PS版月下里的隐藏人物同样是需要通关一次后输入特殊的名字才可以操控的。只要输入“RICHTER”就可以使用Richter进行游戏了（纠正你一下，这人可不是西蒙），但遗憾的是，在PS版本里我们无法使用玛利亚。SS版是在PS之后推出的，玛利亚和一些新场景都是在这个时候才追加的。

莫可名状的滋味

所谓期待果然就是像浮云一样。我这样形容不是说期待落空、全无着落；而是这期待的结果竟然好像云彩一样，颇有些触之不到、捉摸不定的感觉。

我想说的就是真三国无双4。作为一个无双fan，在初面对这款自己等了好久的游戏时，开始玩没多久竟然是一种有些像恋的心情。

我一度觉得这一作带有之前太多的惯性，过于熟悉容易导致缺乏游戏的冲动，几乎是在习惯性地进行收集和育成的工作，或者，其实本来也就是这些吸引我？

但由于要制作本期的无双补完攻略，所以在玩多了之后，却又发现它不像刚接触时的那样令人缺乏感觉。

一开始的时候我觉得敌人的攻防意识都无法令人满意，但渐渐就发现很多时候对方确实很疯狂，进攻的欲望很强烈，配合性的群殴也不少，细想起来，应该是吸收了“帝国”中的士气决定攻击意识的要素。不过攻击猛归猛，却总觉得有哪里不对劲——敌人打得虽卖力，但在技巧和AI意识上都差了一些，显得比较单调，仿佛只是如同一群莽汉一样不要命地扑上来打，战斗的爽快感以至成就感实在是有所欠缺。

不可否认，我的言词对于游戏是有些苛刻了，但作为fans，是不希望这个系列走向平淡的。



Little Tips 恶魔猎人３还有一个比较有意思的“秘技”，就是在使用“分身”这种风格或者是在Mission19与老哥一同作战时，插上2P手柄按下Start，就可以单独控制另外一个角色，这样可以和朋友实现同乐呢。

最近打开电视偶然间看到CCTV-10“探索发现”这个节目，仔细一听，里面用的都是生化2的背景音乐，真让人怀念。

还有我觉得“影之心”这游戏不错啊，为什么没人发觉？月恋花多好听啊！（延吉 生化BOY）

我不早就说过了吗，中央10台是个好频道呀，是个好频道。可惜的是最近比较忙，看电视的时间少了很多，有点儿郁闷。

影之心前后两作确实都是相当不错的游戏，可能是因为制作它的厂商ARUZE在业界不是那么出名吧。不过这个系列，尤其是2代其实也得到了不少关注，而且口碑很好哦，很多人都认为它是自己心目中2004年度的最佳RPG呢。

游戏的系统独具特色，颇有创意；而2代的内容在幽默和恶搞方面的造诣更是上了一层楼；对于人物刻画和情感描写也表达得不错。我可是将它几乎完美地通关了哦。游戏的音乐的确不错，而且包括这个“月恋花”在内，我觉得很多名字都起得别有韵味。

亲爱的小编您好，很遗憾，我买的第6期里面的赠品是Umbrella的实验室CARD KEY，但是我非常想得到S.T.A.R.S.小队的警员ID卡，于是让老爸又买了一本，结果还是原来的卡，哭死我了……

在此恳请敬爱的小编给我一张警员卡吧！我太想要它了，谢谢……临表涕零，不胜感激！

（吉林 李旺）



看来那一期的赠品还真是很受欢迎啊，估计也是因为生化在我们心中一直有很高的地位。不过很不幸地，我们编辑拿到的样刊里也都是Umbrella的实验室钥匙卡啊……我们也想成为S.T.A.R.S.呢，但现在都变成伞公司的研究员了。不过赠品具体是什么应该从包装袋外面就可以看出来吧？你拜托老爸的时候没有特别关照一下吗，即使他可能不熟悉，也可以让他拿着钥匙卡来对比一下嘛，这样就不至于郁闷了。令君抱憾，临表涕泣，不知所云。



偶想问一下PSP能否当MP3用？如果能的话，请问歌曲要保存到哪里？（北京 樱花の浪漫）

当然可以，那个记忆棒（Memory Stick）就是储存媒体啊，利用读卡器就可以把歌曲copy到记忆棒里。如果觉得PSP原配的记忆棒容量太小，可以自己另去购买SONY更大容量的记忆棒，它们跟PSP都是完全兼容的——或者说PSP原配的那个其实就是市面上标准的SONY规格。

求助 Help

第一次给家写信，想问一下布塔大叔，GT4怎样赚钱？我经常望车兴叹(哭)，教教我吧。（陕西西安 会飞的猪）



呵哈哈，现在又轮到布塔当“大叔”了，看来大家都觉得这两个字很亲切吧？

我替你问他了，而大叔的回答也十分简洁，并且很废话——“开车跑第一就可以了啊。”

……别急，待会儿我替你打他一顿，在那之前请允许一知半解的我暂且替他回答这个问题吧。一个比较省心的办法就是去开B模式（B-spec），这是个以指令代替实际操作的模式。比如里面的24小时耐力赛，你实际上就是一个车队老板的角色，然后让自己的车去打比赛。在很多阴险的弯道处你的赛车可能一开始会很狼狈，不过你的车手是有AI的，他会渐渐记住这些地形以及相应技巧，并越开越顺手。

这样如果你晚上设定好让它跑24小时耐力赛后，然后该睡睡、该吃吃、该学习学习、该工作工作，时间差不多之后再回来验收。没错，就是挂机啦。

当然了，由于B模式下可调3倍速，实际时间并不用24小时；但因为赛车一进站就会自动退出3倍速，所以如果中途一直不想管的话，时间上并不会节省太多。

但挂机的前提是已经有了比较好的车，否则不做一开始的推荐，初期可以考虑去开特殊状况赛的第二个比赛，开10分钟就可以赚28万，但这个就没有B模式了，必须全程手动。由于对手的车都很差劲，所以要取胜还是比较容易的。

你真的有看吗?!



这次我可要生气了哦，大家以为我都不会生气的吗？其实也不能算是生气，只是有一些郁闷——有读者来信“批评”说家里的广告越来越多了，都快变成广告专栏了，希望改进……这真令我哭笑不得，来信还是近期的，我真不知道这些感觉从何而来。改版这些期以来，只在第7期上有几幅NIKE的插画吧，何以就变成“广告专栏”了呢？唉，可爱的读者们，我们彼此都多用心体会一下对方的努力吧。

今年第6期上有我的话，也许对唯夜老师来说根本没什么，但对我而言意义非常。因为自己从小就玩游戏，由此和父母产生的冲突也有15、6年了；而现在周围的人不是用PS2、PSP来证明自己是时尚青年；就是把网络游戏玩得昏天黑地，单纯玩TVGAME的朋友很少了，比较孤独。以前有位老师说过：可悲的不是我们对逝去纯真的麻木，而是我们对这种麻木浑然不知。虽然“心的交流”这样的话挺俗挺酸，但感谢电软的老师们，回“家”的感觉真是太温暖了。

不过不知道老师是否看到我的另一个难题，就是希望老师能介绍一本电子游戏的“百科全书”。呵呵，自己收集资料比较吃力的说。（呼和浩特 joni）

这期的趋势就是大家对我们的称呼更加具有多样性，以及……古怪。“老师”两个字加在我们头上实在是有些莫名其妙，我想我们更当得起“朋友”二字；所谓老师则是要承担更多的责任以及要求更高的能力，我们恐怕距此还有一定的差距，或者说，你的生活里应该有更合适的人选来出任老师的角色。

十分感谢你在这两个字中表达出的敬意，不过呢，其实在心目中把我们放到一个过高的地位上，是完全没有必要的。这就好像两个朋友之间——我相信两人之间都真诚地希望彼此是一种平等的随意，而不是一见面就敬语连天。而且，我们做杂志是为读者服务的，而每个读者的生活内容中，也远不止电软。只希望你事业有成的那一天，回过头来会想到“我的生活中曾有电软”，那我们已足感荣幸和欣慰。



至于你说的“百科全书”的问题，据我所知没有这样的东西吧……游戏界的资料实在是太庞杂和繁复了，而且如何分门别类还没有完全明确的界定，所以恐怕还是只能靠自己平日的积累喽。

有件事要投诉，说是第6期随机赠送S.T.A.R.S.小队警员ID卡和Umbrella的实验室CARD KEY，可是找了半天怎么就只有ID卡啊。要知道作为生化迷，收集游戏中的道具可是很重要的一件事！叶子解释一下吧。（北京 邓晨欣）

你都说出来了啊，是“随机”，只有一张卡也是很正常的吧，这个投诉我可不受理哦。再说啊，既然是“收集”，就是要花费些心思来找啊，直接摆在你面前那还有什么意思，岂不是很没成就感。现在很多游戏不也是因为这个被批评是没有游戏性嘛。



Our Game, Our Home

做每一期我都会诚惶诚恐，做每一期我都会心生不安，因为有很多读者的来信我真的无法及时回应到，这确实令我愧疚。

曾经有读者来信批评说，在叶子你的主持之下，家里似乎只是在读一封封的来信，太单调了……相信我，我这样做，只是不想错过更多的声音，尽我所能不让投来信件的朋友失望，而且，说到底这就是一个读者与编者交流的栏目，所有的来信，正是根本啊，而我已经努力在形式上做得活泼灵动，真的，请大家多给一些理解和宽容吧。

Little Tips

你的生日是几月几号？我想你的父母一定记得，但你是否知道父母的生日呢？我想恐怕很多人都会犹豫吧。我们的“家”是很温暖，但不要忘记来自父母的爱更温暖，也请记住他们的生日吧。

龙哥热线

包打听 包回答

专治各种疑难杂症

HAPPY GAME
HAPPY LIFE

“身体是革命的本钱”，这句话是真理，以前是，现在更是。说这句话倒不是因为龙哥最近身体有什么不适，只不过最近看了一个专题片后有感而发。片中曝光了现在医院收费过高所产生的各种极为严重的情况，其实只要稍微留神一下身旁就会发现现在的医疗费用不但是高，而且已经离谱到了很多老百姓连看病都看不起的地步！北京市政府已经宣布将这件事列为2005年十件必须处理的大事，还是颇为让人期待的。春天即将来临。希望各位玩家朋友注意保重身体，身体不但是玩游戏的本钱，好的身体也可以为购买游戏节省更多的资金（笑）。

责编/一份酸豆角肉沫就能吃下两斤米饭超好胃口的龙哥

玩家问题大串烧

硬件 Q 前不久我花了三千大洋入手一套豪华版PSP，可没玩多久好像就出问题了。就是打游戏的时候经常按键一不小心就把键按下去了，半天弄不出来。虽然我买的是真三国无双，打起来按键频率很高，可我这台PSP是全新的啊，按键怎么着也不应该这么不济事吧？ （上海 郁闷）

虽然索尼的产品是出了名的容易坏，不过这次您所说的按键问题并不是因损耗所致。其实在去年12月12日发售的第一批PSP中，有少量机子在按键上存在先天缺陷，在玩家正常使用时极容易卡进去出不来。索尼已经就此事在日本发出通知并承诺无偿修理。不过我国购买了PSP的玩家肯定没办法得到这一服务。好在问题不大，一般游戏店中有点经验的修理人员就可以搞定。

游戏 Q 关于GBA上的“新约·圣剑传说”中到流动的沙漠中有个老头说：“自东而下自西而上，自西而下自东而上以两棵椰树为焦点，用无限的步行来制约沙石的流动”可是我转了近一个月也没能转出去？！ （辽宁大连 磊明）

其实老大爷那段话的原文应为“古代的先知在流沙中隐藏着秘密。流沙不断有如瀑布的地方，要用无限的步伐去征服它。你从西面往下走到东面，再从东面往下走到西面，就可开启魔法机关”。要破这个机关，其实并不复杂：一开始先让主角站在两棵椰树中左边那棵的左面，从左边椰树的上方走过然后往下走到右边椰树的下方；接着从右边椰树的右方绕到其上方，再往左下走回到左边椰树一开始的起点处即可打开出路。简单而言就是让主角绕着两棵椰树跳一圈“8字舞”。另，抱着大辞典打游戏的精神确实可嘉，值得表扬。

购机 Q 小弟这几天老有想买一台PSP的冲动，我们在烟台这边训练很清闲。龙大哥你能不能告诉我一下PSP最便宜的价格，我手上只有一千五百块钱，我上一次看电玩收藏大家说一千五块钱就能买到，是不是真的？我们山东这边发行了没有，软件多少钱一款？《真三国无双》多少钱？有没有《生化危机》？ （山东省烟台 邰俊清）

一千五百块钱那是把日本的价格换算成人民币，实际上现在我国国内即使是普通版的PSP最便宜的也差不多得一千八百大洋左右，如果手头只有一千五的话肯定是不够的。现在我国游戏店中卖的PSP都是水货，没有所谓“发行”一说，得看你们那的游戏店BOSS们进不进货。毕竟PSP价格太贵，虽然利润高，可一旦因为价格太高而卖不出去的风险同样也在那悬着。PSP上的“真三国无双”大概在四百块钱左右，生化危机目前还没有宣布要在PSP上推出系列作品的打算。

游戏 Q 请问龙哥合金装备2本篇和合金装备2自由之子是否是同一个游戏，其中的VR MISSION出现条件是什么？不同的版本条件是否相同？龙哥，我最近还将洛克人X8通关了，但我打总关底真西格玛时并没有看到他变成第二形态，而是把他直接打死了，这是怎么回事？请龙哥告诉我西格玛是不是真正的最终BOSS？AXL怎样得到敌人的DNA并复制变身？ （河北 尼罗河神哈比）

“本质”相当于“自由之子”的强化版，其与“自由之子”最大的区别就是新增的这个VR MISSION模式。该VR模式只有“本质”中才有，一开始就可选择，任务多达五百个，“自由之子”中是没有VR模式的。真sigma并没有第二形态，最终BOSS其实是Lumine。像您这样遇到的最终BOSS是真sigma是因为您选择了EASY级的难度，选择EASY以上难度最终BOSS就是Lumine了。Axl的特殊武器中有个复制枪，对特定的敌人用复制枪射击并击破就会出现敌人的DNA，获得后复制枪变成敌人的DNA，选择后按射击键就可变身。

杂谈 Q 1、《天诛红》中凛有2套装彩女有4套，但好像各人还有一套隐藏服装，凛的是戴帽子的，彩女的为古装，是否属实？怎么看？2、为什么不做GT4攻略和“天书宇宝”？3、这期电软说可格式化记忆卡，我的记忆卡由使用不当出现一个蓝色正方体，大小不一样，算出它的容量为15KB左右，请问格式化有用吗？4、《山脊赛车革命》中摩托车怎么买？5、强烈建议《太空战士》的剧情小说，看得似懂非懂才是真正的痛苦。

（上海 孟繁栋）

1、您所说的这两套服装确实存在。凛的那套“戴着帽子的”就是指凛的忍装，至于彩女的“古装”，指的就是她在天诛1代中的那身行头吧？2、GT4是神作，要做研究必先钻研再钻研，否则怎么对得起这款游戏，又怎么能对得起广大玩家呢？准备工作正在进行之中，等到时机成熟，相关栏目必将出炉，请大家静下心来期待布塔同学的GT4超级研究吧；3、格式化记忆卡当然是通杀，您按照上期所说的方法将记忆卡格式化后应该就没问题了；4、好像没听说过RRE中有隐藏摩托车；5、“太空战士”……在我国曾经是非常盛行的“最终幻想”的别名，还真怀念呐。像FF这种大作，我们当然会刊登剧情攻略，不过最近并没有系列作品发售，我们想登也没法登啊。

游戏 Q 1、在下欲购入光环2的正版，我以为有中文版的光环2，BOSS却说NO！那么市面上的D版为何是中文配音，且中文字幕？正版的港版是否只是中文字幕，还是有中文配音？

（云南文山 何炬洲）

港版光环2是中文字幕，英文配音；台湾省版的光环2才是中文字幕加中文配音。您所说的“双中文”D版光环2是根据台版光环2盗的。这一点上还真是让人比较郁闷：港版和台版游戏同样是中国局部地区的中文行货版（从某种意义上来讲），咋区别就这么大呢？不给港版光环2中文配音难道是因为香港人民曾经在米字旗下生活太久，E文底子太好完全不需要么？

硬件 Q 龙哥一定救我啊！我的GBA差不多半年没用过了，半小时前开机想重温一下《火炎纹章》，游戏3分钟一切正常，关机换口袋妖怪，突然屏幕闪烁一下，好像底片曝光的那种颜色，开始没注意，心想可能是卡带年代久远的问题，结果一分钟以后就持续屏幕颜色不正常，而且显示延迟严重！发现问题严重性以后赶快换卡，KOF，开机还是颜色显示不正常，就像我刚说的，胶片曝光的那种颜色！再换卡，一样无用！开始怀疑是否电路出了问题，关机，取出电池，10分钟以后装入电池，开机指示灯瞬间闪烁，屏幕GAME BOY出现半秒钟，立刻消失没了反映，不过颜色似乎恢复正常，再关机，开机，竟然开机不能！我哭啊，换电池，依然开机不能——两节金霸王放在机器里超过半年，并没有发现异常，放在剃须刀里亦能正常使用，不过在短暂的正常游戏的三分钟内电力指示灯一直不稳定的闪烁，直至最后完全开机不能。此机向来在电量不甚充足的情况下触碰电源开关会发生指示灯忽红忽绿的情况，机器购于2001年初，应该不存在翻新的问题，虽然明白GBA这老家伙早该退出历史，但是陪伴自己整整四年的兄弟突然倒下，还是希望能向龙哥讨个起死回生的办法，起码，不要被JS宰太狠！

（RYU）

建议您先买两节全新的电池换上试试看，不成的话可能是长时间不用，机器保存不好的问题。可以考虑把机子拆开来看看，用吹风机稍微烘干加热，不要太热就成，加热屏幕排线那里。可能的话最好把屏幕排线拆下来清理一下，再把插卡用的金手指重新装上，一般就OK了，估计很有可能是机子受潮所致。另外，各种游戏机不要放置太久时间不用，建议每个月至少开机半个小时至一个小时防止硬件老化；掌机的话，长时间不使用的情况下最好将电池取出，不然有可能导致电池废弃流液损伤机子。最后，因为这个问题是木头同学转交给我的，没找到您的大名，只好取您EMAIL的署名一用了。

购机 Q 1、我准备入手一台PSP，想问一下PSP什么时候会降到1600元左右呢？（普通版）2、你认为PSP会不会被NDS打败呢？因为我害怕入手PSP后，不久就会上演当年WS被淘汰的惨况，毕竟PSP不便宜啊！3、PSP的游戏会不会被破解呢？然后推出D版，有没有这种可能性？4、那么D版将会在什么时候推出呢？还有PSP是不是要改机后才能运行D版呢？不过我还是会支持正版的，但不是经常支持，毕竟正版太贵了。 （刘俊东）

1、1600的话还真不好说，PSP在我国要是降到这个价位的话，肯定不是近期内能够实现的事。新主机价格从最开始的高价位回落用不了多久时间，但一般会在比最低价位高出一段的地方停留相当一段时间。以PSP为例，最初上市时豪华版在我国甚至卖到过五千大洋的天价，到现在不过短短三个月的时间，豪华版就已经降到了两千多点，普通版则是一千八左右。估计一千七左右会是近期比较稳定的一个价位，降到一千六的话则暂时比较困难；2、龙

哥以为PSP与NDS多半会互有胜负，不会出现一边倒的情况；3、这是迟早的事，推出的时间取决于D商们的热情，D商的热情取决于我国玩家对PSP的购买热情，而我国玩家对PSP的购买热情则取决于大家口袋里的银子……4、D版还没推出，龙哥现在也不好凭空猜测，不过掌机内部空间本来就小，再改机的话难度会较高。

硬件 Q

龙哥：您好。我朋友的一台PS2最近突然出现一些问题，望您给予解答。我说一下经过，有天他想看DVD，因为是1区的正版碟，就用的PS2 50001看。用的是正常看影碟的操作方法，可之后机器每次开机都是第一次开机画面，不读碟，不读记忆卡，设定完后重新开机问题也一样。请龙哥赐教！ （辽宁盘锦 曹宇）

您朋友用PS2观看DVD的操作没错。从您所描述的种种情况来看，基本上已经可以确认是改机芯片的问题无疑。龙哥建议您将芯片拆下来再重新装上试试，多半应该就能搞定。如果这样也无法解决问题的话，估计芯片多半已经挂了，得需要去游戏店换一块新的了。另，拆芯片和重新安装的操作，如果对自己动手能力没信心的话，可以去游戏店请专门的修理人员负责，最好能去您朋友买PS2的那家游戏店。

购机 Q

1、我同宝战友在JS那里购买的小神游SP共被宰了750大洋外加月光宝盒SMS2 4M以及荣誉勋章中文版津速者，请问龙哥我战友吃亏了没有？ 2、听说小神游SP附加DEMO碟一张，可是没有，请问标配是什么？3、屏幕有一亮点在中下方，其余至今没发现，有无影响？ （辽宁丹江 于子寅）

1、如果小神游SP是原装的话则此搭配的价格是比较合理的，附送的荣誉勋章也是一款不错的游戏；2、的确如此，正版小神游SP里面肯定会附赠一张DEMO碟。其标准配置为小神游SP一台，原装中文表面可充电锂电池一块，专用充电器一个，还有就是刚才所说的DEMO碟了，四样“宝贝”缺一不可。您战友购买的小神游SP没有DEMO碟的话则极有可能是买到假货了。最近有不少JS们利用大家对行货SP的信任，趁机偷梁换柱，拿水货SP当行货卖给玩家。上期热线中已经专门刊登了相关鉴别方法，龙哥在此再次提醒大家在购机时一定要多加留神；3、您所说的应该就是坏点了，如果只有一个的话应该对游戏不会有什么影响，不过让人看起来总有点不舒服而已。另外，龙马同学虽然也和龙哥一样也是“龙”字辈的（笑），可咱俩并不是一个人哦，下次不要再犯迷糊了。

硬件 Q

龙哥，最近我买了台NDS和一盘大合奏，确实相当好玩。不过因为我认识的人就我一人买了NDS，所以没办法和别人联机玩，真是可惜了。NDS的无线下载功能是只局限于NDS之间吗？ （新疆 TOUCH）

NDS无线通信功能当然不会只局限于其内部，事实上，从2月28日到3月21日，任天堂已经在日本全国的游戏专卖店中设置了众多NDS专用无线下载设备，开始NDS下载试点。玩家只需拿着自己的NDS到游戏店中通过这种专用无线下载设备，即可下载新的游戏或是给已有游戏补充新的内容。比如您买的大合奏，这次就追加了6首歌曲免费下载。当然，估计以后正式实行后还是会收费的，但价格会非常便宜，可惜我国的玩家就享受不到这项待遇了。不过相信随着行货版NDS年内发售之后，神游公司也很有可能会提供类似服务，到时候大家就可以切身体验到这种方式的乐趣了。

GC改机最新情况报道

NGC的8厘米DVD曾一度被视为牢不可破的顽强防线，然而自从上次在热线中给大家介绍了针对NGC的改机芯片之后不到3个月，甚至就已经出现了一种无需加装芯片便可让GC运行D版游戏的简易方法。这种方法就是让GC运行GCOS软件，从而达到破解GC的目的。这次龙哥在热线中对此事做个简单报道，但不鼓励大家玩D版游戏，请注意。

Q1 这个软件到底是指什么?它有哪些功能?

是在Anaconda04汇编代码基础上改进得到的一个工具，目前一共有1.0、1.1、1.2和1.3四个版本。Anaconda04是Utopia小组成员写的一组汇编代码，其中借鉴了部分cobra BIOS 0.4的源代码，通过编译生成dol文件，使在没有安装GC直读的情况下便可运行GC盗版游戏。以V1.3为例，其主要功能有：让GC运行任何版本的GC盗版游戏，强制视频输出模式(PAL、NTSC)，备份GC正版游戏，可以刷新到VIPER GC上使用，可以在SD卡和GC记忆卡上使用。

Q2 目前有哪些方法可以运行GC上的D版游戏?

除了安装上次介绍过的GC专用改机芯片VIPER GC之外，也可以让GC运行GCOS，从而运行D版游戏。运行GCOS有三种途径：1、PSO+BBA+电脑，最传统的方式，缺点是必须将GC与PC相连接且资金投入大。以前使用这种方法运行的是电脑上的ISO，而现在通过GCOS，则可以运行自己刻录的GC DVD游戏，不再需要用网线连接GC和PC了。2、SD卡+SD卡适配器+GC金手指(AR Bootloader)，SD卡+SD卡适配器的作用相当于一张GC大容量记忆卡，平时也可作为记忆卡使用。GC金手指目前最高版本是1.10b，使用这种方法，必须使用1.06以上版本的金手指盘。3、GC记忆卡+GC金手指(1.06版以上)，目前最简单的方法，但是使用前要将特殊的记录文件拷贝到记忆卡里，需要通过PSO+BBA，SD读卡器等硬件拷贝记录。



↑GCOS这款软件最大的优势在于更新速度快。

Q3 既然GC游戏可以刻录，那么请问如何刻录GC游戏?刻录时有哪些注意事项以及刻录盘的选择?

网上下载的GC游戏解压后一般为ISO或GCM格式。ISO格式可以直接通过NERO或酒精120%中的“刻录光盘镜像”进行刻录。若是遇到GCM格式，需要先将其后缀名改为ISO，再用上述方法刻录。目前GCOS在游戏读取上稳定性不高，时常会出现DISC READ ERROR(简称DRE)错误，如图便是在运行机战GC时发生错误的截图。为了避免DRE错误，请尽量使用最新版本的GCOS。当然在DVD刻录盘的使用上也要注意。GC对DVD刻录盘十分挑剔，要正常运行游戏，必须选择质量过硬的刻录盘。刻录盘一定要是DVD-R(DVD+R/DVD RW都很难读出)，尽量使用12cm的大盘，因为GC读取8cm小盘比较困难，且价格较贵。(市面上卖的GC D版压盘质量还不错)。使用12cm的DVD盘必须拆掉GC的外壳。拆除外壳后必须把底板右上角open开关对应的两个塑料片用胶带粘上。在使用时，请勿直视激光，否则将对眼睛造成伤害，此外，正确选择换盘时机也很重要。选择boot game backup后听到“咔嗒”声音(光头移位的声音)后大概在第七秒钟光头停止发射激光并且光盘停转，此时可以拿下光盘换上自己刻录的光盘，大概27秒钟时光头会发光并且光盘开始转动，游戏开始运行。



↑根据图中所示的位置调校万用表。

一般的12cm DVD-R GC都能正常使用，具体品牌就不推荐了。至于8cm DVD，只有部分品牌的刻录盘能正常工作，大家可以考虑的部分品牌：RIDATA mini DVD-R，Memorex mini DVD-R。

Q4 能通过调节GC光头功率提高读盘性能么?

可以。具体方式如上图，将万用表跳到欧姆档，测量两红圈间的电阻，同时逆时针旋转白色的旋钮，调节电阻值到180-230之间。注意：此方法的可靠性尚未证实，改动前请做好牺牲GC光头的心理准备。

Q5 说了这么多种方法，那么该选择那种方法比较好呢?

目前改机和不改机的方法都可以运行D版游戏。从目前的情况看，对游戏兼容性最好的是Viper GC+cobra BIOS 0.4，但是Viper GC的价格昂贵，目前国内售价为450-500元不等。抛开价格因素，改机后的GC失去美感，让很多人不愿改机。如果价格和美感的因素你都能接受，Viper GC理所当然是首选。那些不想改机朋友，特别是手上有GC金手指或是BBA等设备的玩家，只需要追加少量的投资，便可以获得一套玩D专用设备。BBA目前售价400元，SD适配器售价120元，PSO3价格200元，GC金手指价格250-350元不等。不管选择上面提到的3种不改机方法中的哪一种，其效果都是一样的，因为都是使用了GCOS软件。目前GCOS的性能还不能和GC改机芯片相比，但是由于它公开了源代码，且目前升级速度惊人，相信在一段时间后，就会出现和VIPER GC性能相比拼的版本。另据小道消息，近期会有Viper GC的克隆芯片上市，价格会在250元左右。(未证实) **感谢达人cloudius与dizhang的大力协助**

再次声明：希望大家支持正版游戏！

足球学堂

SOCCER SEMINER



★★★ EUROPEAN CLUB SOCCER ★★★

Winning Eleven Tactics

阎世铎终于下课了，胡闹了4年之后居然又混到训练局去当头目了。阎政治的发言依旧空话连篇，肚子依然腐败，脑袋依旧粪土，但他仍身居要职，而中国足球却在他的折腾之下已然气息无存。最近又传出要解散国家队的闹剧，可见足协依旧昏暗。照这么说以中国的实力在再找到一位像米卢那样超水平的教练之前是没机会进世界杯的，那在找到这样的教练之前，干脆永远解散。

□责编/无无

PS2	本刊译名：欧洲足球胜利十一人战略版			
	KONAMI	2004.12.9	7329日元	1793KB以上
体育经营	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

紫百合的复兴之路



胜利十一人欧洲战略版（EWET）已经推出了一段时间了，由于比赛时的画面完全采用的是WE的游戏画面，所以深受一些WE系列玩家的喜爱。笔者感觉比起前作的J联盟战略版（JWET）还是有很大改变的，新增加了用以表达球员风格的称号，个人战术的种类更加丰富。

笔者第一次游戏，首先选用的就是紫百合佛罗伦萨，在可以选择的球队里，佛罗伦萨的人员配置比较合理，队员的能力也不错。并且球队的要求也不高，只要保证赛季末的名次高于11名就可以了，所以非常适用于初学者。下边就以佛罗伦萨为蓝本，说说一些心得，欢迎大家共同探讨。

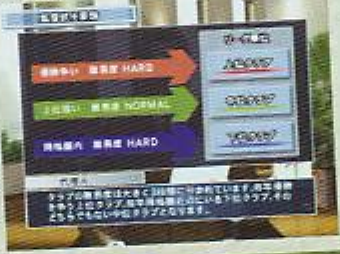
人事管理与球员育成

1. 教练的聘用

每年的赛季开始，董事会都会给与你一定的预算。第一年肯定不会太多，虽然不多，但是总比没有强啊。先来看看你的教练班子，教练有四项数值，战术指导、体调管理、メンタルケア和练习效率。战术指导高的教练可以使球员在比赛时对战术的理解能力提高，体调管理高的教练可以在队伍连续作战的情况下减轻球员的疲劳度。メンタルケア是用来提升球员的斗争心，练习效率的多少关系到平时训练的练习点数。我个人比较看重战术指导和メンタルケア的能力，EWET新增加了会长请愿的功能，每场比赛后都会积累一定数量的请愿POINT，每次向会长请愿消费100个POINT，最多能积累199个POINT，所以别存着，有需要就用。会长请愿的选项里比较有用的就会疲劳回复，如果自己的教练体调管理较低的话，几周的连续作战后，队员的疲劳度就是大幅度上升，如果正好又赶上了关键的比赛，就必须采用向会长请愿的办法来减轻疲劳度



了。可以用向会长请愿来弥补教练体调管理能力的不足。千万不要小看疲劳度，如果疲劳度高的话，不但在比赛中，体力会下降非常快，并且还经常容易受伤，特别是受伤耐性较低的人，比如佛罗伦萨的约根森，受伤耐性就是C，但由于连续的作战，造成疲劳度在一场比赛中，开场15分钟就被对手给废了。比赛结束后，检查出结果，要缺席8个月的比赛，整个赛季就这么结束了。所以说一定不能轻视疲劳度。教练的练习效率能力主要是关系到平时训练的的练习点数的多少，基本上够用于整体战术练习就可以了。除了这四项能力，每名教练还拥有不同的特技。个人觉得比较有用的就是若手育成了，拥有这个特技的教练在10月随机向你提出培养队内任意一名青年队员的建议，可以全面提升该名青年队员的能力，紫百合的珀尔进略和奥博多都是好苗子，育成后绝对可以成为球队核心。





教练特技列表	
パス练习 传球练习	队员的传球能力经常有少量的增加。
シュート练习 射门练习	队员的射门能力经常有少量的增加
フリーキック练习 任意球练习	队员的任意球能力经常有少量的增加
连携强化	队员的连携配合能力有少量增加
持久力强化	队员的耐力经常少量增加
スピード练习 速度练习	队员的速度能力经常少量增加
パワー练习 力量练习	队员的力量经常少量增加
若手育成 年轻选手育成	可以提升年轻选手的能力
スポーツ医学 运动医学	减少练习时受伤情况的发生
应急处理	练习时受伤的治疗时间缩短
ストレッチ指导	减少比赛后受伤的发生
マッサージ 按摩	比赛后队员的疲劳度少量减少
リハビリ指导 医疗指导	提升受伤恢复后球员的状态
急ピッチ调整 效率急调整	提升中途加入球员的状态
ハード练习 猛烈练习	增加3个练习强度
适才适所（FW）	减短前锋位置变更的时间
适才适所（MF）	减短中场位置变更的时间
适才适所（DF）	减短后卫位置变更的时间

选择了教练后，就该考虑球探了，球探的能力分为交涉力、仕事速度和才能挖掘，交涉力较高的球探在和其他球队或者球员商谈各类费用的时候，可以将费用降到最低。仕事速度较高的球探做各种调查的工作时间会较短。而才能挖掘高的球探在挖掘有潜力的球员时会更得心应手。每个球探都有自己擅长于搜索球员的区域，尽量按照他们所擅长的区域进行球员的搜索，这样才能最大地发挥球探的能力。

2. 球员方面

人事方面最后的就是球员方面了，由于新游戏刚开始的资金不多，所以也别想用那点小钱去妄想购买星级球员了。不过穷有穷办法，可以考虑租借一些有实力的球星或者购买一些过气的球星，虽然有些球星在现实中已经江河日下了，但是在EWET中的能力还是不错的，把他们找来发挥余热吧。个人推荐就是法国的德塞利除，能力还是比较不错的，虽然老了点。每年的2月，是转会市场最关键的时刻。在这个时候可以购买到许多没有和球队续约的自由球员，搜索一下契约年份为一年的球员就可以找到。在这里有个小技巧，可能许多朋友都已经知道了，笔者也是从其他朋友那里听说的，还是比较实用的。在赛季初搜索契约年份为一年的球员，会发现不少实力超强的



197、98年曾效力北京国安的冈波斯相信大家不会陌生吧，能力还是很强的。

球星。但是到了2月份，很多球星就会和所属球队续约了。有一个办法可以避免他们和球队续约。玩家可以从8、9月份就开始通过球探去调查你所需要契约年份为一年的球员，每次都选择谨慎的交涉，等交涉决裂了再去调查这个球员。如此反复，电脑就不会和这个球员续约了。到了2月，你就准备出丰厚的薪水来迎接这位球星吧，我就是这样接来了阿根廷磐石萨莫埃尔。最好是派出仕事速度较低的球探，由于办事效率低，所以获得交涉事件弹出的频率就会降低。这样就不会很繁琐的总弹出提示了。

一定要将球队内基本没什么用的替补球员开除，因为每个队根据自己的经营状态都有固定的工资限额，虽然与自由球员签约不用付出大额转会费，但如果你球

队的工资总额达到上限，不够支付新球员工资，也是没法和你看中的球星签约的。如果你的球队在第一年的战绩不错，手里有了一些转会资金，就可以考虑补充一下自己球队的战斗力了。在与其它球队交涉的时候，如果你有一名交涉力在8以上的球探，就会轻松很多，你可以选择将转会事宜交给球探去办，交涉力较高的球探与对方球会谈判得出球员价格基本就是对方球会的底价。如果你的球探没有那么高的交涉力，就要靠自己去谈了。如果你资金不多，想尽可能的省点资金，又不怕麻烦的话，可以提前SAVE一下，然后再去报出你的心理价位，如果对方拒绝，可以读取一下进度，抬高一点，直到对方同意。当然卖球员也可以采用这个方法，记得有一次我将电脑报价8亿的球员一直磨到了16亿。



游戏中，玩家如果用比赛后获得的WEN购买了经典球员并且开启了经典球员登场的选项，就可以在游戏中看到一些已经淡出足坛的昔日精英了，经典明星都是随机在赛季开始前的7月出现的，比如玩家想将马拉多纳请到自己的球队中来，首先最好在6月底SAVE一下，然后将球探派到南美去搜索，一般要是仕事速度快的球探，在7月初就会有搜索报告了。如果没有搜索出来，就读取进度，如此几次之后就可以找到球王并且将他请入球队了。

关于选手的育成，一般有2种育成的方式，一种若手育成，触发条件是拥有若手育成特技的教练在10月随机提出育成提案。另一种是若手教育，触发条件是拥有效力俱乐部1年以上并且宣布退役的球员，且该处于成长期满的年轻选手的位置与宣布退役的选手一致。这里有个逼自己队内老队员退役的小技巧，一般年龄在28岁





以上能力不高的球员，合同又马上到期了，你就把他放在替补的最后边位置，也不要续约。这样他就会很大几率宣布退役。我用沙尔克的时候，桑德和阿萨莫阿在同一年就这样退役的。当老队员宣布退役后，只要有符合要求的年轻队员，老队员一般都会在2月内随机提出若手教育的提案了。借此来提升队内年轻队员的实力吧。

战术练习方面

丰富的战术种类，是EWET的特色。在本作中，不同的球员在一个位置上也分为不同的风格。打个比方说，比如现实中巴拉克和齐达内，虽然都是OMF这个位置上的球员，但巴拉克是以力量见长，而齐达内以技术和盘带见长。每名球员除了拥有自己的场上位置，还有不同的风格，游戏中各种风格分的十分详细。但在比赛中球员个人风格的体现我感觉还不是十分明显。战术设置也相对随意，大家可以根据自己对足球的理解去派兵布阵。而比赛的随机性非常大，往往同一个阵容，面对同一个对手，比赛结果却完全不同。所以说如果遇到关键比赛，最好还是SAVE一下吧，哪位监督估计都不想步2002年勒沃库森只获得三个亚军的后尘吧。



也许正是因为比赛结果的随机性很强，没有无敌的阵型和不败的战术，有时反正显得战术的设置有些过于复杂和并不很实用。有时候同样的阵型和同样的战术面对同样的对手，往往都会出现完全不同的结果。也许正是这样才验证了足球是圆的，任何情况都有可能发生这句话吧。进行游戏大概20个赛季后，总结出了一个比较无敌的阵型，使用佛罗伦萨保持了一个赛季多的不败战绩。



阵型设置成5－3－2，其中后卫线上设置4个CB（因为无法设置成5个）。5名后卫都放在禁区里边，3个中场都设置成为DH，全部放在自己禁区的前沿，平行站位。2个前锋的站位就无所谓了，但能力一定要强，必须是一流前锋（我当时用的是德国的库勒和法国的佐通纳）。另外门将的能力也要强，防守和守门员技术起码要在85以上，连协配合能力也最好能在80以上。3个在中间的后卫攻击意识向后，两边的后卫攻击意识向禁区内收缩，防守意识都为高，后腰的攻击意识箭头也全部向后。前锋就随便设置了。小组战术等被方框键交给你的教练来设置就可以了。

这样基本上全场的控球率很高，如果队伍的实力不行的话，可以排出这样的阵型，就算没有强力前锋，这样的阵型面对强队的时候，至少可以保证不输，或者只丢一个球。如果有强力前锋的情况下，每场都可以保证1比0、2比0的比分。



因为战术和平时的练习相关，所以一般战术在比赛前就已经设置完毕了。比赛进行时就不要频繁的对阵型和战术进行修改了。到了下半场的时候，一定要尽可能的将场上已经体力不支的队员（头上有两滴汗）换下场。在阵型和基本战术不作调整的情况下，可以根据场上的情况对球队的整体战术进行一些微调。一般在开场的时候，如果队伍的实力不是很强，可以将球队的攻守LEVEL和节奏分配设置为普通，一旦场上形成僵持或者落后的局面。就迅速将球队的攻守LEVEL调整成攻击1，节奏分配调整为高1。有时会收到奇效，我曾经有很多次就这样在下半场打开僵局，并且获得比赛最后的胜利。

在练习系统中，玩家可以根据一些练习点数来分配各项训练的强度。练习点数的多少是根据你所聘用的助理教练的练习效率能力的多少决定的。练习分为6个大项，基本上能力数值增加练习就不用考虑了。因为增加那一点的能力数值对比赛的结果没有什么直接作用。把全部的练习点数都分配给阵型练习和战术练习即可，特别是战术练习，2个点数就可以将战术的熟练度提升到最高。所以没有必要给每项战术分配3个练习点数。这样可以节省不少练习点数。

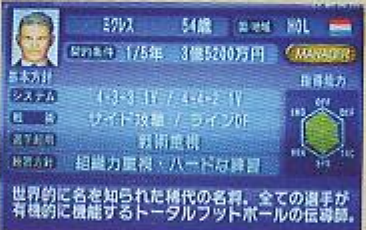
游戏初期六大联赛笔者推荐队伍	
意大利甲级联赛	佛罗伦萨
德国甲级联赛	柏林赫塔、沙尔克04
英格兰超级联赛	曼城
荷兰甲级联赛	NEC
法国甲级联赛	马赛
西班牙甲级联赛	马竞、皇家社会

总得来说，游戏的总体难度并不是很高，只要有耐心，任何玩家都可以组建出自己的梦幻球队，最后，祝愿所有的监督们在比赛中取得好成绩。

□文/Vassili



3月3日，北京的寒冬终于渐渐远去，不过网上发现的一条消息却让我不能释怀。荷兰著名教练米歇尔斯于比利时当地时间3月3日晨不幸逝世，享年77岁。米歇尔斯出生于1928年2月9日，在1946年正式进入职业联赛，曾在阿贾克斯及荷兰国家队效力，是当时的著名前锋。退役后他于1965年开始拿起了教鞭，带领阿贾克斯于1971年夺得了俱乐部历史上的第一座冠军杯。之后他率名噪一时的荷兰队参加1974年世界杯，与飞人克鲁伊夫及内斯肯斯等一代名将并肩作战，夺得亚军，74年荷兰与西德的决赛号称是世界杯历史上最精彩的一次决赛。14年后的88年，他又带着三剑客夺得了欧洲杯的冠军。荷兰历史上最鼎盛的两届国家队均出自他之手，足见其对荷兰足球的影响。



↑《创造球会3》中的米歇尔斯。

游戏中，米歇尔斯也总是作为最高水平的教练出现。在SEGA的创造球会系列中，米歇尔斯荣列为数不多的对世界足球发展有着卓越贡献的“稀代名将”，游戏中的能力也是数一数二。可见，创造了“全攻全守”打法，并为荷兰足球的辉煌打下坚实基础的米歇尔斯，不仅在现实生活中，在游戏的世界中也是备受尊敬。

米歇尔斯不幸逝世之后，以古利特、里杰卡尔德为代表的新一代荷兰教头均表达了自己的遗憾之情。米歇尔斯生前有一句著名的名言，在欧陆的足球圈子里流传甚广，我想这句话足以让雷哈格尔穆里尼奥之流汗颜不已。

现在的足球和我踢球那时相比已大不一样了。因为那时我们这些运动员脑子里都想着如何取胜，而不是想着怎么不输。——米歇尔斯



《铁拳5》大大超越了《铁拳4》！玩过最新作后，这一点明确无疑地显露了出来。人物众多是该系列的第一个长处，四代人物的大换血实在是不怎么照顾喜欢老角色的玩家，本作重新又加入了大量以前的角色，数量不亚于《铁拳TT》。其次是人物的造型，本作对于角色外形的设计也要明显好于以往的所有作品。令人记忆犹新的是在四代的片头CG中原本风情万种的克丽斯蒂，在过关后的动画中（并非CG）却变得丑陋不堪，四代中的偷懒嫌疑实在是让游戏给人的感觉大打折扣，而《铁拳5》中则全是些酷男美女，虽有些媚俗但总归看起来赏心悦目。另外片尾的CG也都是精心制作，颇具吸引力。再就是恢复了传统的游戏场景设计，四代的地面高低差虽然真实，但是也影响了连续攻击的成功率，本作抛弃了这种华而不实的设计的确非常明智。最后就是游戏整体的风格，前代通篇的沉重感在本作中被轻松搞笑的情节一扫而光，特别是用狗熊KUMA游戏时的幽默情节让紧张的战斗心情得到了彻底的释放。至于游戏的打击感，不能说有多大的进步，但起码是保持了原有节奏爽快的基础上更趋向真实。总之本作的优秀品质绝对不会让喜欢这一系列的玩家失望。 □文责/小沛

《铁拳5》的基本操作与系列前作没有本质区别，这里也就不再赘述了。我们这次主要介绍游戏新增的模式以及隐藏要素的开启方法。

隐藏要素	获得方法
ROGER JR（袋鼠）	STORY BATTLE通关第一遍
ANNA(安娜)	STORY BATTLE通关第二遍
BAEK(白虎)	STORY BATTLE通关第三遍
BRUCE(布鲁斯)	STORY BATTLE通关第四遍
WANG JINREI(王金雷)	STORY BATTLE通关第五遍
KUMA(狗熊)	STORY BATTLE通关第六遍
PANDA(熊猫)	STORY BATTLE通关第七遍
GANRYU(元龙)	STORY BATTLE通关第八遍
MOKUJIN(木头人)	STORY BATTLE通关第九遍
HEIHACHI(三岛平八)	STORY BATTLE通关第十遍
EDDY(艾迪)	购买CHRISTIE的另一套服装，然后在CHRISTIE的头像上按R1或R2
DEVIL JIN(恶魔风间仁)	DEVIL WITHIN模式通关一遍
THEATER模式	STORY BATTLE通关第一遍
STARBLADE	DEVIL WITHIN模式通关一遍

DEVIL WITHIN

本作同前几作类似都加入了动作闯关的模式，但是本作中的"DEVIL WITHIN"可以说是一款非常标准的动作闯关游戏，完全摒弃了铁拳的战斗特点，而是突出了一款动作游戏应该具备所有特点。角色的攻击方式脱出了铁拳系列的固有模式，同时加入了二段跳以及变身等要素，这款附加游戏几乎可以完全从《铁拳5》中独立出来。

游戏的操作非常简单，左摇杆控制移动，右摇杆控制视角，方块键是出拳，叉键是出脚，圆圈键是跳跃，三角键是防御，R1是锁定敌人目标或者看面对方向，L2、R2是更换锁定，游戏中还有一些组合技巧，按两下圆圈键是二段跳，







按三下圆圈键则是攻击正下方，（可以用来破坏地面有裂痕的石板或是玻璃）同时按方块和圆圈键以及同时按叉和圆圈键是两个组合技，按L1和三角键是变身或是解除变身。

在这个附加游戏中，玩家只能够使用风间仁，当击败敌兵以及受到攻击时体力下面的能量槽都会开始积累，当到达顶峰时就可以变身了，但是变身之后体力会扣除一部分，而这换来的只是短暂的能力提升（还不是很明显），所以奉劝各位还是不要尝试的好。另外，该作的解谜要素很多需要玩家好好费一番心思，而BOSS战都有规律可循，例如第二关用游击战逐一击破三岛平八，第三关趁BOSS飞到空中喷火时跑到其背后攻击，第四关BOSS就要注意在高空平台跳跃时除非万不得以否则不要用二段跳，最后一关总BOSS那就得多使用防御反击，因为其体型庞大实在不容易躲开它的攻击！

该模式通关一遍需要耗费不少时间，小沛首次通关就花费了将近5个小时，但是通关之后会出现隐藏人物——恶魔风间仁，看来为了这个大家也有必要硬着头皮打穿一次，而且二周目的时候游戏的场景中会增加许多隐藏道具！

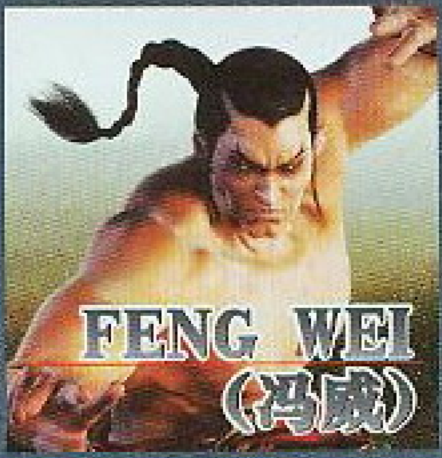
ARCADE HISTORY





本作中的这个新增模式真是太棒了，其中包含了四款街机游戏，《铁拳》、《铁拳2》、《铁拳3》以及《STARBLADE》，在游戏一开始的时候只有铁拳的三作可以玩，当DEVIL WITHIN模式通关一遍之后就会开启《STARBLADE》，也就是《铁拳5》一开始读盘时玩的那个空战游戏。





人物背景介绍

冯威是一名中国武术家，曾拜在“神拳门”下做弟子，20岁时已经是所有师兄弟中武艺最高超的了。但是冯威为人好勇斗狠，经常在外面招惹是非，与人争斗。他的师傅得知后责骂了他，没想到冯威一怒之下竟然杀死了自己的老师。从那以后，冯威开始显露出了其凶狠的本性，想要成为绝世高手。后来为了找到被三岛家偷走的“神拳秘籍”而参加了“铁拳5”比武大会。

个人能力讲解



在新加入的这三个人物当中，冯威是最容易上手的一个，也就是通常所说的初级玩家比较适合使用。其攻击力比较高，速度一般，招式之间的连续性较差，硬直时间也比较长。他的功夫非常硬派，许多都是一招将人击飞，虽然之后很难追加复杂的连续技，但是随便打几下，然后再追上去用下和右脚追加也就够对方一受的了！使用该角色时尽量不要不计后果地将招式一气使出，如果半路被防住，最好赶快收招。因为最后动作结束时的硬直非常大，让对手来个十连技的话连还手的机会都很难找。总之使用冯威时就得扎扎实实，不可轻易冒进。

实用招式说明

FIRESTORM
左拳、右拳、右拳


图1


图2


图3

这招的速度非常快，适合开场时先发制人，但是由于攻击判定都是上段，（图1)所以如果对方采取后发攻击的话就比较容易被防住。这里推荐在最后出右拳的时候同时按后，这样就可以在收招时离对方距离较远(图2)，哪怕是被对方防住也不可能马上反击，而且这时你的身子是背对敌人，对方如果认为有机可乘向前准备采取行动的话那他就上当了，你可以马上同时按双拳将其震飞(图3)，这可是“拖刀计”的经典范例。

SPEAR OF LU BU
按住后斜下，左拳、右拳


图4


图5

这招也是典型的以退为进，能打对手个出其不意。如果第一个类似攻击下段而实际是攻击中段的左拳被防住(图4)，那么接下来的中段右拳也能给与一定伤害(图5)。这招很难将对方击倒，适合在僵持阶段使用。

FALCON' S BEAK
后、同时按前和左拳


图6

和上招一样，最大的功效就是在对手体力不多的时候给与最后一击(图6)，由于速度较快外加隐蔽性强，往往比较容易得手。

HUNGRY TIGER
按住后，右拳、左脚、右脚、右拳


图7


图8

简单实用的四连击，上中下三段都有攻击判定(图7)，除非很熟悉，否则很难完全防御。而且最后一招结束时会将对手顶开一段距离(图8)，让对手的反击难度加大。不过这一招的最大缺点就是发动攻击的动作十分明显，而且速度不够快，所以最好离对手远点，否则会被轻易破解。

DANCING DRAGON
先蹲，起身时按左拳、右拳、左拳


图9

同样是隐蔽性强的招式，对手会以为你要进行下段攻击，然而攻击判定全是中段，速度快更是一大优点(图9)，对方一旦第一下没防住，后面的就得照单全收！这招适合用来防守反击。

SWEEP KICK
侧移动的同时按右脚


图10


图11

冯威的扫堂腿有两种方式，同时按后斜下和右脚虽然肯定能将对方击倒但是出招太慢，而这招是先侧闪(图10)，在避开对方攻击的同时再出脚(图11)，这样的胜算更高。缺点就是可能不会将敌人打倒在地，导致对手迅速反击，因此在用这招时最好挑选对手正在进行上段攻击的时候。

BOAR' S TUSK
按住前，右拳、左拳、右拳


图12


图13

非常有魄力的招数，当对方准备使用准备时间较久的招式时使用，速度较快而且能将敌人击倒(图12)，然后再用下和右脚追加的话(图13)，轻松干掉敌人三分之一的体力。使用这一招的要点就是不要在对方明显处于防守状态时使用，因为如果第一招被防住那么自身的硬直时间会非常的长，对手这时无论采取什么战术都会轻易得手。所以还是等对手向前移动时再找准机会打对手个出其不意。这招由于破绽较大，不适合经常使用。

十连技第一种
按住前，左拳、左拳、右拳、左拳、左脚、右脚、右拳、右拳、右拳、右拳


图14

十连技看起来华丽，但要想一招不落全打中的话几乎没有可能，除非对手完全不防。这个十连技的最大破绽就是在第二次出右拳的时候(图14)。如果在出完右脚时被防住的话就不要再使了。这招适合在开启了防御伤害时磨对方的血用，属于比较无赖的招数！





人物背景介绍

风间飞鸟自小由父亲那里学到了风间流格斗术，在父亲的众多徒弟中是功夫进步最快的。其为人十分正直，爱打抱不平。有一天，当她回家时发现自家的道场被一个陌生人砸毁，所有的师兄弟都被打败，连自己的父亲也受伤住院。就在这时，来自香港的侦探雷武龙告诉她，那个打伤她父亲的人将会参加"铁拳5"比武大会，于是风间飞鸟决定要去参赛找出那个家伙。

个人能力讲解



风间飞鸟的设定有些类似风间准，速度上乘攻击力不俗，而且招式的攻击判定变化较大不太容易防守。不过普通招式的攻击范围不是很广，很可能就是你出拳之后如果距离判断不准就不能碰到对方，而你却在对方的攻击范围之内，因此在与对手同时出招时的漏洞较多比较吃亏，但是由于速度较快因此也能适当弥补这一不足。另外风间飞鸟的连续技很多，在将敌人打至空中之后可以继续给以重创，这个角色的操作难度较高，想要将每招之间衔接得十分恰当非常不易，建议有耐心的朋友可以多钻研一下风间飞鸟的空中连招，真的是无比华丽。

实用招式说明

WHIPLASH DOUBLE LIFT UPPER
按住前、左拳、右脚


图15

非常适合开场用的招数，上中下三路都有攻击判定而且攻击距离较远(图15)，对手被击中后会倒地，更是追加攻击的大好机会。如果被防住对手和自己的硬直时间也差不多，可以迅速出左拳抵挡一下。

MIST PALM THRUST
前、前、右拳


图19


图20

这个招式有些"一招定乾坤"的奇妙功效，最佳使用时机是当对方体力所剩不多，而且两人距离较远的时候，因为这招在出拳之前会先向侧闪(图19)，在避开了攻击的同时还能使对方不能防御(图20)，绝对是奇招。



一定要找出那个打伤父亲的凶手!

WHITE HERON DANCE
同按左拳和右脚、右拳、右脚

BLIZZARD COMBO
同按左拳和右脚、右拳、左拳

WHITE HERON LOWER DANCE
同按左拳和右脚、右拳、同按下和右脚


图16


图17


图18

这三招对地面敌人攻击效果分别为一般、较差和较好，但是对浮空敌人则是一般、较好和较差，原因就在于第一招的判定都是下中段(图16)，而第二招的判定就只是上段(图17)，第三招的判定为下段(图18)。这三招的起始动作都一样，完全是靠收招不同来决定了在实战中的不同功效，但如果是对空连击的话只推荐使用第二种上段招数。

FUNERAL PALM
同按后斜下和右拳

VIOLET
同按后和左拳


图21


图22


图23

第一个FUNERAL PALM出招时风间飞鸟会先俯身(图21)，造成对方认为是下段攻击，但实际却是中段的判定(图22)。后面的VIOLET也是先俯身，但却是实实在在的下段招式(图23)。这两招交替使用的话其起到的欺骗效果就不言而喻了，但也不要经常使用。

DRAGON WHEEL KICK DEMON SLAYER
按住后、左脚、右拳

DRAGON WHEEL LEG CUTTER
按住后、左脚、右脚


图24


图25


图26

这两招的起始动作都是后空翻(图24)，虽然发动较慢但是几乎可以破解大多数人的攻击，而且即便对手躲过了空翻，也难保不被后来的突进技打中(图25)。特别是DRAGON WHEEL LEG CUTTER的下段脚(图26)，可以连续输入三回，威力不小，这一招的破绽特别小，只要你不是离对手很近去发后空翻就几乎没有被对手破招的机会。而且同样的开始动作后可以接两种不同的攻击，其欺骗性也是非常强，适合玩心理战。

十连技第一种
下蹲起身的一刹那按右拳、左拳、左拳、左拳、右拳、左拳、右脚、左脚、两脚同按

十连技第二种
下蹲起身的一刹那按右拳、左拳、左拳、左拳、右拳、左拳右脚同按、左拳、两脚同按


图27

风间飞鸟的十连技较之其他人更富有实用性，因为她不是直接面对敌人出招，而是在防御成功之后作为反击的用途(图27)。其出招速度飞快，一旦第一招击中后面的招数也就差不多了，只是其出招的难度比较大，比冯威的节奏要难把握得多，主要是要求输入快。

个人能力讲解



雷文的特点就在于速度快，出招狠，但是连续技并不是很多，招式基本都是一板一眼。使用这名角色更多注重的是为下一步攻击做好打算，而不是要从头到尾一气呵成。使用这名角色要练习把握攻击节奏，他的连续攻击讲究的不是单纯的快，而是时机准。其实雷文的招数也没必要贪多，简单的两三下保证击中就够对手受的了。雷文的实力在新增的这三个人中并不突出，虽然单独出招快，但是连续攻击衔接的时间较长，不过只要在战斗中把握主动让对手跟随你的进攻节奏的话，雷文的招数可以说是无懈可击。这个家伙初学者可以用，高手也值得研究。

人物背景介绍

雷文只是他的代号，没人知道他真正的名字，而他的身份就是国际间谍组织的一员。雷文性格毒辣，脸上的X形伤疤更显示了他的可怕，令人不解的是雷文这么粗壮的身体竟然会精通忍术。在一次执行侦查三岛集团的任务中，他目睹了三岛平八被钢杰克炸死的一幕，但当听说有人要举办"铁拳5"比武大会时，他觉得事有蹊跷，于是决定参加比赛继续调查三岛集团的情况。





实用招式说明

VALKYRIE LANCE COMBO
左脚、左脚、右脚

开场的绝佳招式，速度很快的三连踢(图28)，如果对手不是采取后发攻击的话就难保不会老实挨打了。而且这招即便被防住也会因为最后的一个后端而将距离拉远，想要反击也不容易。


图28

CRESCENT KICK
同时按前和左脚

SHADOW SPEAR
同时按前和右拳

LANCE KICK
同时按前和右脚

这三招是非常朴素的连续技巧。第一招将对方踢到空中后(图29)，后两招都可以再给对手以沉重打击(图30)(图31)。其实后两招也可以单独使用，都是能够造成创伤较大的招数，不过就是打中的几率太低，不如作为空中追打更有效。


图29


图30


图31

CHAKRAM
按住前，两脚同按、右脚、右拳

使用这招需要注意的是不能离对方太近，因为一开始的空翻破绽太大(图32)，但是一旦攻击开始之后便有速度快攻击判定广的优势，特别是中段、下段、中段的快速转换(图33)，实在让人应接不暇。

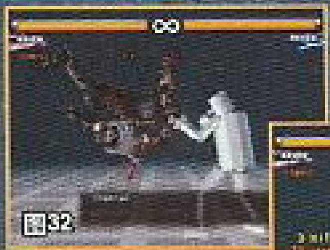

图32


图33

DEATH FROM ABOVE
同时按前斜下和双拳

SHADOW SCYTHE
同时按住前斜上和左脚

DEATH FROM ABOVE是防御不能技，发动时间久是它唯一的缺点(图34)。在敌人倒地的一刹那便发动这一技巧，即便是对手已经起身也会结结实实地挨上一下，如果打中的话单独这一下也能耗掉对手大约四分之一的血，不过控制与倒地对手的距离是关键所在。SHADOW SCYTHE则是最简单实用的倒地追加，而且攻击范围远是它最大的优点(图35)，如果对手起身晚的话也可以连续使用，推荐用来打反映慢的人。(开玩笑)

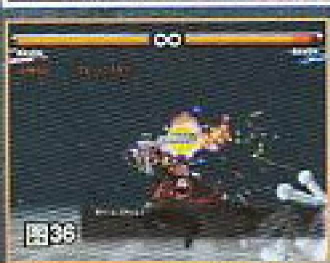

图34


图35

BLIND GHOST
同时按前斜下和双脚

十连技第二种
背对敌人，右拳、右拳、左拳、右拳、右脚、右拳、左脚、右脚、右拳、双拳

这两招放在一起简直是绝佳搭配。《铁拳5》中的十连技如果直接使用的话那肯定是必败无疑，而雷文的第二套十连技需要先背对敌人才能发动，这正好搭配了BLIND GHOST这一招。先在空中迅速出击(图36)，落地后背对敌人(图37)，如果击中就赶紧发动十连技，如果被防住那就迅速按三下前进行闪避(图38)。说实话，这招的成功率不是很高，因为第一招的出招动作实在是太明显了，除非对手正在进行下段攻击而正好被BLIND GHOST挡回。


图36

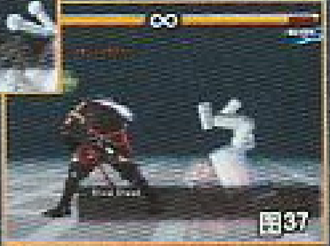

图37


图38

DEADLY TALON
按住后，右拳、右拳、双拳

这是利用率较高的招数，分别打击对手的上中下段，而且最后一招是将对手掀翻在地(图39)，再加上倒地追加效果显著！缺点就是攻击的第一下破绽较大，碰到猛攻型的对手最好不要硬拼。


图39

ULTIMATE TACKLE
同时按住后斜下和双拳

用于对付龟缩防守战术敌人的最佳攻击方式，那就是干脆扑过去把他按倒，然后再接右拳、左拳、右拳、左拳、右拳，给他一顿暴揍。这招比一般的摔投技要好用多了，因为它的攻击范围很远，只是别单独使用，最好先配合比较猛烈的招数，如果被对方防住而且对手还没有采取行动的时候使用，但是要掌握好与对手的距离，否则破绽太大。

Game Arts Show 大墙画廊

一直以来大墙画廊的网上投稿都是飞月在管理，小沛也乐得清闲。不过小沛发现网上投稿的朋友水平都非常高，总是让飞月第一时间欣赏实在是有点不爽，于是郑重决定将管理权接过来，这样以后有了好的画稿我就可以先拿着向月亮炫耀了！



↑NISSAN GTR34　北京　卡口猫

你画的这个汽车简直太漂亮了，只是车灯的细节方面与原车还有点区别，另外原车的线条要更柔滑一些。至于单独评价这幅画，除了画面偏暗之外没什么毛病。

最佳美工奖



↑德古拉　山西　Cross

真的很佩服你的手艺，编辑部的同事们乍一看都以为是用电脑加工过的艺术效果呢。什么时候用易拉罐给游戏中的MM做个肖像啊？效果应该不错。还有一件事，麻烦你把邮编通知我们一下，以便稿费发放。



↑妮娜　广西　蒋永均

最近小沛正在苦练《铁拳5》，对于妮娜这个角色实在是非常喜欢（但是不用她），你画中的名称是"死亡没入"，可是人物的衣服却是《铁拳5》中的设计啊。

↓波斯王子　广西　蒋永均

这期一下子登了你的三幅画，真要感谢你对大墙画廊的支持！至于你说的奖品问题，可以打电话给我们的发行部，我们以前的奖品以及现在的奖金都是按时寄出的。



最佳创意奖



↑新魂斗罗　广西　蒋永均

看这幅画真有感触啊！当初的这篇攻略还是我辛苦写出来的呢。你的人物Q版化能力真的很强，只要再多积攒一些，你都可以出画册了。



↑零式飞翼式高达　贵州　何文静

让人感觉非常舒服的画作：广阔的天空和极富动感的云彩，再加上正在升空的高达身上舒展的双翼，这幅画使人完全忘记了战争，心情随着高达一起飞翔。



→LEON　广西　李远生

里昂的神态比较奇怪，一向精干的他怎么眼神中流露出的是茫然与冷漠？另外背景用单纯的黑色也让人有点压抑，不过画工还不错。

五尺长刀，黑色和服，杂乱的黑短发下的一双血色双眸，唇着嘴角满是不羁与狂傲的笑容，还有那斩人于电光石火之间的霸道招数“无明神风流”……

TV动画完结已多时，但每当清风过耳时总是不经意地想起那句：“你也听到了吧，神风的清响。”会喜欢《鬼眼狂刀》，大概是源自心中的那种情结吧。那种对日式时代剧、对战国历史的喜好，对仗剑行天下般豪情的憧憬，以至于大凡与剑客相关的作品都不会为我所错过。对于《鬼眼狂刀》虽不算面面精通却还是颇有感触。

神风清响浅谈「鬼眼狂刀」

截然不同的漫画与动画

一切是非皆由1999年开始连载的漫画《鬼眼狂刀》开始。作者上条明峰不愧为高桥留美子与柏木青子两位大师的助手出身。《鬼眼》虽为其出道之作，但凭借着成熟的画功、热血的武打和对战国历史的胡扯瞎掰，连载不久便一炮走红，上条明峰也因此成为人人口中称颂的“上条老师”是也。而我也在不知不觉中心甘情愿地掏出银子任其宰割……然而其后推出的动画却着实令人惊讶，好端端的战国传奇被颠覆成妖魔横行，神怪漫天的神鬼传奇。又是陨石坠地，又是剑妖什么的姑且不提，动画画面定格不断，剧情上也严重的偷工减料。许多细节被一笔带过，人气角色如“梵天丸”、“灯”及壬生“五曜星”等都未曾露脸。长篇漫画变成动画后就只剩下可怜的26集。看到威风八面的十二神将变成令人作呕的剑妖之后，一股想揍人的冲动便油然而生。但硬着头皮全看完后，倒觉得凭心而论，动画版也不失为一部精彩的作品。热血格斗、爱恨情仇、性格分裂甚至时空转移等现今流行的要素都面面俱到。尤其在对故事整体构架的把握上，比较完整的对诸如鬼眼狂和壬生京四郎及朔夜间的关系，壬生一族的背景，信长复活的计划，五把村正的秘密等复杂内容做了较得体的阐述。

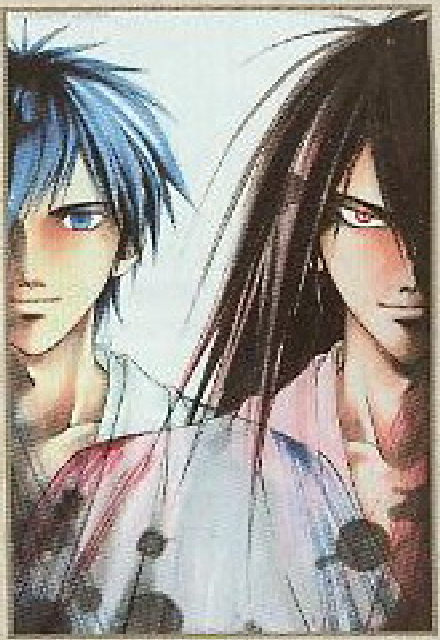
动画的故事是从关原合战开始的，原创了狂与京四郎的对决和“魔界之门”坠地这两个漫画中未提及的引子。前期的主线与漫画大体一致，先是由夜色诱京四郎，剑妖来袭，狂爷出马，然后接连遇上幸村、红虎等人，再就是江户比武，众人一起去树海取经（不，是去取狂的身体），然后与十二神将及信长大打出手……发展到这里，后面的剧情就相对明朗了。从前的恋人、朋友纷纷登场，操纵信长复活的幕后黑手壬生一族也渐渐走向台前。寻找狂的身体、信长复活、京四人物弥弄罗引出来的五把村正，故事便围绕着这三大线索RPG式地发展开来。最后，壬生城塌、东京塔倒、死了千万次的信长终于在五把村正的合力之下和狂京二人的“无明神风流——朱雀”的猛攻下又一次入土为安，扭曲的历史回到了原来的面貌。（其实没有还原啊，幸村和红虎后来不还是在江户抢天下嘛？按史实战场应该是大阪的。）狂找回了自己的身体，但一切仍未结束，动画里楞是给狂与京四郎安排了一场生死斗，而且连谁胜谁负都没有说明，实在是吊足了观众的胃口。



性格分裂的主角

一个出色的，充满个性魅力的主角形象，往往能紧紧夺获住观众的心。《鬼眼狂刀》动画的成功，在某种意义上是取决于对狂与壬生京四郎的成功塑造。

之所以喜欢狂，不仅是因为其酷毙的外形，更多的是对其内在性格魅力的欣赏。宛如“无明神风流”一样，狂便是一个风一般的男子。风的特性是刚柔并济，时而轻柔如薄纱，时而刚健似利刃。狂是从京四郎心中分离出来的仇恨杀戮，是作为壬生一族追求武道之极限的活人偶。只有战斗本能的他没有感情的流露，声音也是低沉而短促，但却时常显现出其极人性化的一面。夜深时，守在由夜房外的寸步不离；由夜被掳走时因受伤而无法搭救的痛苦；眼见被信长打得遍体鳞伤的红虎时的愤怒；在村正死期将至时表现出来的淡淡伤感……在寻求身体的过程中，在伙伴们的相伴下，狂给人的那种冷酷无情的印象渐渐软化，显露出他冷酷外壳下的丝丝温柔。虽然死鸭子嘴硬的仍旧一副见人杀人，见佛杀佛的臭屁相，但狂的“天狼”已不再是为了追求绝对的强而挥舞，而是作为心爱的人和重要同伴们的守护之剑而存在。风还有一种特性就是无拘无束。在狂的身上你可以发现一种野性，没有什么东西能够阻碍他前进，一句：“和本大爷打，想死了吗？”狂妄到顶天了。想必除了由夜，也没有什么人能够止住这股肆虐的狂风了吧。



很喜欢树海里京四郎留给由夜的那句：“我们以后不会再见面了吧。”时的莫名的悲伤。作为性格分裂本体的京四郎极为完美化。温柔、理性、平易近人，战斗力也绝不在狂之下。但全剧下来，给人的感觉却完全是个悲剧人物。天性善良又不幸是“红王”的继承人，进而连爱人的资格也被剥夺，身心更被人一分为二。之后又被陨石砸到失忆，还被人追杀。明明爱着由夜但不巧又背负着杀兄的罪孽。心爱的朔夜给的爱还是一半一半的，出场的次数也是屈指可数。然而京四郎的忧伤正是全剧中必不可少的，在一片热血沸腾中来几片伤感的冰花降降温不正好吗？

妙不可言的结尾

动画中没什么桥段能比得上结尾了。原先的谜团最终全都随之瓦解，信长复活计划的元凶居然是武士心中对战争的渴望。“难道我们不是在自己心中的某处拒绝着和平吗？”一语道破了千百年来挥之不去的疑问——战争留下的创伤已经太多太多，然而为什么战争还是如永无止境的梦魇一般重复发生呢？归根结底是因为人们那颗争强好胜的心。将热血和激情过滤之后，留下的却是引人深思的道德批判……镜头切换到江户城头，依旧是杀声震天，旌旗飞扬。真田幸村还是德川秀忠，天下到底谁属，我们已不再关注，映入眼中的只有用自己的执着书写无悔人生的热血男儿……镜头再次切换，背着阳光的那个熟悉的身影，用淡淡的忧伤轻轻唤道：“由夜”。一切已经完结，而一切又即将开始。不必去强求那身影到底是谁，每人心中的“他”都不尽相同，还是让《鬼眼》的故事在一片美好的祝愿中结束吧。

各有千秋的游戏

《鬼眼狂刀》分别出过PS版和GBA版两款游戏。GBA版属于传统卷轴式ACT类游戏，单就游戏性而言要明显强于PS版。游戏的剧情取材自动画版的前半段，在角色平衡性上相当出色，每个人物的特性都比较写实地表现出来。此外还有分支路线、武器收集、必杀、隐藏人物等流行要素，更有千人斩这样令人激动的设定，加之动感十足的华丽画面，发动必杀时的人声，玩起来的感觉绝对一流。PS版采用了2D对战的类型，剧情则取材自原作漫画。相较GBA版，PS版的角色多了许多。因为出招方式改为了按键组合，招式的数量也随之减少，结果导致格斗的乐趣低了不少。好在游戏中的音乐足以让人眼前一亮。不仅片头曲《蓝色挽歌》完全收录，且对战时角色间的对话也非常精彩。“无明神风流—蛟龙”话音刚落，随之而来便是动画中的那句经典名句——“你也听到了吧，神风的清响。”

也许是题材相近的缘故，很多人喜欢把《鬼眼狂刀》与《浪客剑心》放在一起讨论。当然《浪客剑心》的步伐是无论如何也赶不上的，《鬼眼狂刀》本身也确实存在着许多为人所诟病之处，但凡事不必太过讲究。相对于那些厚重深沉的作品《鬼眼狂刀》不也是一种调剂吗？《鬼眼狂刀》像风一般的来，又像风一般的离去。随心所欲的聆听风的清响不就足够了吗？现在，你也听到了吧，神风的清响……

□文/逆转量贩营　且听风吟　责编/飞月

忙到实在没想法的时候就会跑去看漫画，前两天又把棋魂看了一遍——当然，我不是指国内那个无耻的盗版——佐为的消失依然令我伤心，而阿光眼泪之下的那番心声则更是令我感动得一塌糊涂——"我通了所有地方，一直找不到的人，原来就在这里，在我面前的棋盘中，在我所下的棋局里。"

很多时候，以为已经失去的东西，其实就显现在我们的举手投足之间。捏在手里不等于拥有，拥有的东西我们却未必看得见。

佐为把围棋的精神留给了阿光，有的时候静下心来想一想，生活中的一些人和事是否给自己的心留下了痕迹？如果有，那就足够了。

所以本期的主题就是珍惜，很多事情或甜蜜或痛楚，但都永远与我们同在。

□责编/唯夜

我可爱的情人节

冷爵士时代的著名忧郁音乐人查特·贝克在1953年到1956年之间写出了他最著名的作品《我可爱的情人节》（My Funny Valentine），江湖盛传查特·贝克外貌与当时叱咤风云的帅哥影星詹姆斯·迪恩十分神似，因而能够过上一个可爱的情人节也自然是在情理之中。

时过境迁，又是差不多五十年过去了，在野猫开始叫春的时节，距离那个让人心焦的二月十四也就只剩半个多月的光景了。彼时，作为单身男子的四喜同学为了能够过上一个可爱的情人节，依然在勤奋地四处奔走。虽然曾经早出晚归地在我们就读的"X大"的操场上寻觅落单儿的单身姑娘，却无奈总是乘兴而来败兴而归。四喜同学长相过于大众，也不会使用道具吉他在女生宿舍楼下忿意地呼唤春天，最要命的是，他竟然舍不得把买D版PS2游戏的资金换来几朵打折玫瑰送给学院里那些长得很男人的姑娘们。眼见二月十四即将凶猛地扑来，单身男人冰冻已久的心灵却丝毫不见有春风拂过的迹象，于是其只得终日躲在房间中悲天悯人，哀叹红颜命薄。

其实那个时候四喜同学早已经暗恋系花多时——虽然二人的外貌看上去确实差距过大，但是某种水陆两栖的动物想要吃到天鹅肉毕竟还是存在理论上的可能性。于是我便抱着惟恐天下不乱的心态挑逗四喜同学撒丫子勇敢追逐自己的幸福。不料天有不测风云，正当四喜同学准备有所表示的时候，系花也突然与高大英俊的校学生会主席公然成双入对起来，让出师未捷身先死的四喜同学痛不欲生。这个时候我又去挑逗他，曰曰："名花虽有主，我来松松土。"结果却被他乱棍打出，真是不识好人心。

然而那个时候我的景况也十分不妙，纯真高中时代的红颜知己们纷纷挥一挥衣袖告别单身，让我不禁有些慌了手脚。再加之平时不注重沟通方面的艺术，大学上了一年半却还连专业中姑娘的姓名都搞不清楚，因而也只得忧伤地祭起厚重的砖头PS打心跳回忆聊以解忧。谁曾想行将就木的主机竟然倚老卖老，纵使我在一旁急得上窜下跳却也不肯将游戏读取出来，让我无奈得几欲以头抢地。

情人节一天天逼近，两个单身老男人面容也日见枯槁。单身老男人四喜同学独自跑到KTV飙春，用木棒敲击破拔盂般的沧桑嗓音纵情高歌："再也不能这样活，再也不能这样过！"歌声之凄厉，令闻其声者无不动容。

然而饱含着铮铮誓言的歌毕竟不能白唱，合格的优秀男人一般都应当对自己许下的诺言负责——即使只是在歌中唱到的也一样。于是高歌过后，四喜便决定告别平淡生活——他首先倾家荡产砸锅卖铁换回日版二手DC一台，而后又跑到宿舍楼下的小卖部中以学生证为抵押赊帐换来一箱方便面狂奔回了寝室。从此，四喜穿着板鞋、行动猥琐的身影便在X大的校园中整整消失了五天之久——诚如你所知，DC在末期曾经推出了大量的恋爱类游戏……哦，这个渴望爱情的孩子。

当然，在四喜同学闭关修炼的同时我也一直在努力。其实那天在学校对面的某游戏店中看到的一个正在挑GBA卡带的年轻姑娘实在是很对我的调调，然而无奈这个姑娘只是昙花一现后便踪迹不见，总之是我在那个游戏店中连续打了三个下午的XBOX却也再没有见过她——在那家店里打XBOX竟然要每小时七块的杀人价格，这让我几乎疑心那个惊鸿一现的姑娘是游戏店招揽男性顾客的托儿。

再次见到四喜的时候距离情人节只剩三天，眼见想象中的"郎才女貌情人节牵手同游校园"活动就要演化成一场彻头彻尾的意淫，两个单身老男人全部焦急得如同热锅上的蚂蚁。这个时候四喜急中生智，提议说不如去XX商城顶楼的游戏厅去碰碰运气——据江湖拳皇老流氓猪三儿同学介绍，那里常常有逛街逛累的青春美少女出没，而且无论从数量或是从质量上来说都很是让人心旷神怡。于是我和四喜便抖擞精神一同前往。

然而总是有一种现实让我们泪流满面，那一日购物中心的顶层竟然是一反常态地生意清淡门可罗雀，仅有几个热血青年星星点点地散布在几个拳皇机台面前捉对厮杀。我们在其中顺时针绕了三个圈之后又逆时针绕了三个圈，却丝毫不见传说中美少女的踪迹，这不禁让人大呼上当，无奈之下只得灰溜溜地乘坐电梯扶摇直下，那副光景如今想来，也实在是惨淡异常。

后来情人节就真的来了，X大校园中处处可见将身体缠绕在一起缓缓前行的情侣，甜到起腻的气氛足以将一个单身汉一击必杀。那个时候我躲在四喜的寝室中看他打恋爱游戏《XXXX》（名字现在已经记不起来了），褐色长发的大眼睛姑娘在四喜同学的耐心勾引之下，一步一步义无返顾地走向了自己羊入虎口的悲惨结局。就在大眼MM在四喜同学一番充满"浓浓爱意"的鼓励之下眼泪汪汪准备投入色狼怀抱的关键时刻，对门寝室的老夏突然推门走了进来。那个时候我和四喜都在全神贯注地注视大眼姑娘，并且都代入感极强地将自己想象成了游戏中那个看不见脸的男主角……因而对于老夏的突然乱入，我们自然是视而不见置若罔闻。至于我们注意到号称"六舍无敌铁打男"的他面无血色，脸颊上依稀还有两道泪痕的这些细节，也还是在他发出了一声极其哀怨的长叹之后的事情。

老夏像一个怨妇一般翻来覆去喋喋不休地向我们讲述了他的遭遇，大意就是说情人节前与他女朋友大吵一架，情人节前夜突然萌生悔意打算给女朋友道歉，以便在情人节的当日能够顺利实施"郎才女貌牵手同游校园"的计划。然而却不料打电话女友不接上门拜访女友也拒不相见；情人节当天早上再次努力，依然是电话不接上门找拒不相见……六舍无敌铁打男老夏同学十分忧伤地十分钟年华老去，无奈之下只得跑到四喜的寝室寻找单身男人大倒苦水以寻求心理平衡。

若说三个女人聚在一起便是一台戏的话，那么三个单身男人凑在一道便是一出哑剧。情人节那天，三个落单的男人围坐在一起，大眼瞪小眼共同经历了一场可怕的沉默。后来还是四喜率先开了口："反正闲着也是闲着，不如一起去XX商城顶层去放浪形骸，怎么样？"我和老夏思考良久，心想反正闲着也是闲着，于是便一起点点头。

公共汽车晃晃悠悠地奔向XX商城，车上密密麻麻的情侣们互相依偎作幸福状，直看得失意男人老夏伤花怒放，禁不住低下头去潸然泪下。

XX商城顶楼与三天前的光景大不相同，早先那副冷清的模样已然一去不复返。四周往来的玩家交织如梭，更加让人心旷神怡的是这其中果然有着拳皇老流氓猪三儿所说的妙龄美少女。这个发现让我和四喜两个单身多年的老男人顿时精神抖擞，而刚刚遭遇感情低谷的老夏也在刹那间告别了几分钟前的颓唐，一对水泡眼又重新散发出生机勃勃的光芒来。

这个时候四喜便盯上了一个正在打音乐游戏"纵情跳跃2"的姑娘，四喜远远地将一个长发飘飘的背影指给我们看，然后在狼笑三声后将胸脯一挺，豪迈之言配合着猥琐的表情喷薄而出，曰："是时候展现我酝酿已久的男性魅力了……"

说实话，那个时候我虽然并不认为男性魅力同四喜有任何程度上的联系，但我却不得不承认四喜在纵情跳跃2上的实力确实让我等难忘其项背——早些年间与其对战，这厮一曲下来便以三万多比三百多的悬殊比分让我在众人面前丢人现眼，真是往事不堪回首。

于是四喜就要上前在那个姑娘面前展现自己出众的舞姿，临行之时语重心长地叮嘱我和老夏曰："在我后面观战，记住，该喊好儿的时候就喊好儿。"

然而我和老夏并没有喊好儿，我们站在四喜与长发飘飘背影的身后仿佛两头沉默的羔羊，但这却怨不得我俩不遵守男人间的约定——号称一代舞王的四喜跳了不到半分钟便被长发姑娘的一个旧得舞蹈技拍了个



本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

正着，后来便手忙脚乱失误不断。结果一曲终了，巾帼不让须眉，长发姑娘轻轻松松便胜出了五千来分，让四喜同学黯然神伤地败下阵来。

“唉，我刚才看到了她的正面，简直太大众脸了，在这样的姑娘面前没有必要展现我英俊的实力……”在扶摇直下的电梯上，四喜同学一本正经地向我们解释了他失利的原因，那副表情让我想起了某吃不到葡萄的动物，于是只得呵呵呵地干笑几声来掩饰尴尬。老夏不说话，掏出手机给女朋友打电话，然而对方依然不接，让老夏同学禁不住又一次低下头去潸然泪下。

我们信步走出XX商城，繁华路段上的景象更加令人触目惊心。衣着光鲜的情侣四处流窜，贩卖尖顶玫瑰的小贩见缝插针，情人节商家的促销广告也是铺天盖地，令三个失意男人避犹不及，恐慌得如同刚刚重返人类社会的狼孩。那一刻，萦绕在我们心头的绝望感是那样的真实，让人真真切切地体会到了什么叫做孤独的人是可耻的。

然而还好天无绝人之路，X大东门对面的小酒馆永远是单身汉的避风港湾，这里永远有着泡沫翻滚的啤酒，这里永远有着狂欢的理由。三个人风尘仆仆地赶到，在低矮的小桌旁围坐好，看着瓶盖伴着砰的一声飞离瓶身，也是一种甜蜜。老夏有一次掏出了手机准备做情人节中最后的挣扎，然而在经历了一番思想斗争之后却没有把电话打出去。



“去他X的情人节。”老夏铿锵有力地说，脸上的线条棱角分明，俨然恢复了“六舍无敌铁打男”的本色。

从小酒馆中走出，我们东倒西歪，我们谁都不知道天空的颜色。三个人的目光散漫地射穿了前面稀薄的黑暗，将一大片霓虹甩在身后。我们相互搀扶着，晃晃悠悠地向前走。民心河在我们的身旁寂静地流淌，然而它的寂静却被我们跑调的歌声搅扰得支离破碎，正在河边卿卿我我的情侣们纷纷投来哀怨的目光。但我们不管这些，依然肆无忌惮地一路高歌，快乐得像三个疯子。

这个时候四喜就唱起了忧郁男人查特·贝克的《我可爱的情人节》：“My funny valentine，XXXXX…………”然而四喜同学的外貌与詹姆斯·迪恩的差距太大，因而即使他的歌声饱含深情音色凄婉，但是收获的依然还是黑暗中情侣们的白眼。

一曲唱完了，我们还在往前走，一直走到了二月十五日零点到来的时刻。

□文/风印



樱花之遐想——浪漫风暴席卷太正樱花

有这样一款游戏，永远依靠丰富的内涵使人感动，一代代玩家永远不能忘记她的辉煌与美丽。如果说最终幻想像一部电影，那她——樱花大战，则更像是一部动人的话剧。

很早以前就听说世嘉推出的著名游戏樱花大战了，看着精美的画面，听着动听的音乐，手里握着详尽的攻略，只恨没有游戏可玩。去年终于买机的同时购入了游戏，玩的同时也伴随着第一次感动的泪水。

乍看之下樱花大战仿佛只是普通的AVG+SLG，刚认识她的玩家怕有许多是被音乐吸引。但樱战是一款你不得不多玩几遍的游戏（恐怕不仅与丰富的内涵有关），在细细品味后，会发现之前所了解的优点也只是沧海一粟。

樱花大战最大的魅力所在就是感人的故事情节，整个系列一直主题鲜明，正义与爱贯穿游戏始终。正义与爱，这一直是人们所赞美的，但在我们熟悉的游戏中，选用这个主题的屈指可数。许多樱战fans不理解为什么整个系列的背景变换了好几个国家，我想这不仅是为了创新，也是为了昭示樱花大战故事的最完美结局：正义与爱的理想播撒寰宇。

不得不说的还有樱花大战的人设，这是许多fans所推崇的：鲜明的人物个性、共同的理想与追求，即使不能让所有玩家都在游戏中找到自己的愿望，也可以让几乎所有玩过这款游戏的人真正喜欢花组、喜欢樱花大战。而且，诸多不同的人物个性在游戏中并不难表现和兼顾，樱花大战独特的设计使每个人物都能充分地展现自我，每个人物都能从一个方面用最直接的方式感动玩家的心。章回式的构造，一话一人的表现方式，使每个人物的个性都能尽情舒展，玩家仿佛也能融入情节之中。

樱战的精华实在太多，仿佛一颗钻石，从每个角度看都是熠熠生辉。真正融入樱花大战后，不由得你不喜欢上那每一个战士，不由得你不露出含泪的微笑。

第一次玩樱花大战时的感动我永远不能忘怀，花组队员正义乐观的精神深深打动了我。还记得那令我内心震撼的一幕：康娜在最后一战中为掩护队友前进而独自面对敌人，在即将与敌人同归于尽的一刻，康娜笑着后悔自己与队友分别时说的话不够浪漫，大义凛然的脸上丝毫不见对死亡的畏惧。如果这还不能打动你的话，那当花组前进的人越来越少，队员一个个牺牲，光武的屏幕上出现队友牺牲的消息而大神却不能回头时，相信所有的樱战fans此时泪水已无声的滚落。回想爱丽斯的日记与对大神的依恋，同样是瞬间移动牺牲自己保护同伴，爱丽斯的一句话却让所有樱战玩家刻骨铭心：“大哥哥，来世再约会噢！”



玩过樱战，不由得你不对邪恶深深憎恶，不由得你不对爱由衷赞美。而这点，正是基于樱战故事的成功编排和对人物的巧妙刻画。

在樱花大战中，米田和昌浦的性格不是通过某一话单独表现的，而是在不同的场景分层次进行描写。正是这样的在游戏中相对标新立异的表现手法，使这两人的人物形象极为生动充实，赢得了许多玩家的尊重与喜爱。

米田作为花组的负责人，不仅是一位伟大的战略家，也是一位很有人情味的老头儿。由大神经典的售票员形象就可以看出花组在米田心中占据的位置。而昌浦更不像一位军人，三个不同的形象三次对大神的忠告感人至深。玩过樱花大战，我们理解了战争与和平，正义与爱。

游戏无处不在告诫人们，和平最应该用和平的方法去实现。游戏一直以描写花组成员日常生活和喜怒哀乐为主，战斗的部分极为简洁，这不仅是为了表现正义战胜邪恶是必然的事，也意在说明，和平，是不应以流血为代价的。至少，我们不希望看到沾满鲜血的和平鸽。樱花大战历代的圆满结局更是充分论证了这一点。

说起樱战，不提到她的音乐是不行的。个人感觉樱花大战的音乐是最好的。她不是单独出现来炫耀制作公司的实力，而是完全与游戏、与故事相合。华丽的主题曲虽然动听，但不过多重复，玩着玩着我们会不住抱怨如此好听的主题曲出现次数太少。但当最后一战时与众不同地响起主题曲时，你是否觉得心中的激情一下子就迸发出来了呢？

请原谅我的自私，因为我忍不住要普及我最喜欢的爱丽斯的音乐。那首曲子轻松柔和，让人觉得无论多么疲劳或感伤也能提起精神并快乐起来。静静地聆听，会有别样的感受。

玩过樱战后，不禁自问自答：游戏中的灵力是什么？就是这份爱的真情！

可能没玩过樱战的读者看了半天会觉得很无趣，但如果上面的文字能使玩过樱战的人沉浸在回忆中我就已经很满足了。但是，由樱战引出的对游戏的思考，却值得我们注意。

前面提到过，如今倡导正义主题的游戏屈指可数。且不说一些游戏纯是为了让人发泄，不是有不少游戏也支持正义必胜吗？但应该看到，这些游戏中的绝大多数，都过分强调战斗因素，甚至不少游戏有华丽的杀人场景。这如何能说是倡导正义？我们希望看到这样的爱吗？

我这样说不是为了批评现今的游戏，有人喜欢就足以说明优点的存在。但我想我们应当意识到樱花大战的可贵，意识到游戏在娱乐的同时也可以倡导正面力量。游戏，也可以是传播精神思想的媒介。

樱花大战，一篇浪漫的爱情故事、一场华丽的舞台话剧、一部令人热血沸腾的经典游戏。

□文/短笛大魔王

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

"东风来了，春天的脚步近了"，可我怎么没有感觉到呢。虽然现在已经进入了三月份，可北京的天仍然挺冷。不知是不是受了这天气的影响，近期游戏市场也稍显冷清，各机种都没有什么特别值得期待的大作要发售，确实是有些遗憾。不过想来这也并不会太影响朋友们的心情，前段时间推出的好游戏绝不在少数，足够顶一阵子的了，让我们再坚持坚持，E3也已经不远了…… □责编/布塔

PLAYSTATION 2

3月3日	CANVAS best版	CANVASベスト版	AVG	INTERCHANNEL
	GUSARD Revolution—思念留存我们—	ガイザードレボリューション 我らは想いを身に纏う	AVG	KID
	钢铁的咆哮2(KOEI TheBest)	鋼鉄の咆哮2(KOEI TheBest)	ACT	光荣
	爆笑!!人生回道(TAITO BEST)	爆笑!!人生回道(TAITO BEST)	AVG	TAITO
	红忍	RED NINJA	ACT	Wand interactive
	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FROMSOFTWARE
	X Ⅲ(BestCollection)	X Ⅲ(BestCollection)	FPS	MMV
	鲨鱼的故事	シャーク テイル	ACT	TAITO
3月10日	梦幻骑士4 (ATLUS BestCollection)	グローランサーⅣ (ATLUS BestCollection)	RPG	ATLUS
	梦幻骑士4 RETURN	グローランサーⅣ リターン	RPG	ATLUS
	影之心2(PlayStation2theBest)	シャドウハーツ2(PlayStation2theBest)	RPG	ARUZE
	鬼武者(PlayStation2theBest)	鬼武者(PlayStation2theBest)	ACT	CAPCOM
	罗马暗影	SHADOW OF ROME	ACT	CAPCOM
	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
	DUEL MASTERS 邪封超龙转生	デュエル マスターズ 邪封超龙转生	SLG	KIDSTAION
	三国志X	三国志X	SLG	光荣
	战国无双(PlayStation2theBest)	战国无双(PlayStation2theBest)	ACT	光荣
	伊苏8 那比西提之匣	イース—ナピシュテムの匣—	A·RPG	KONAMI
	玩猴2(PlayStation2theBest)	サルゲッチュ2(PlayStation2theBest)	ACT	SCEI
	比波猴2001(PlayStation2theBest)	ピポサル2001(PlayStation2theBest)	ACT	SCEI
	鼻毛神拳 (HUDSON THE BEST)	ボボボーボ ボーボボ(HUDSON THE BEST)	RPG	HUDSON
	桃太郎电铁12(PlayStation2theBest)	桃太郎電鉄12(PlayStation2theBest)	SLG	HUDSON
	汤姆克兰西 彩虹六号3	トムクランシーシリーズ レインボーシックス3	FPS	UBI
3月17日	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS (SNK Best Collection)	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS (SNK Best Collection)	FTG	SNKPLAYMORE
	ENTHUSIA~PROFESSIONAL RACING~	ENTHUSIA~PROFESSIONAL RACING~	RAC	KONAMI
	河童的饲养方法 (KONAMI殿堂SELECTION)	カッパの飼い方—How to breed kappas— (KONAMI殿堂SELECTION)	SLG	KONAMI
	NANA	NANA	AVG	KONAMI
	THE RUMBLE FISH	ザ ランブルフィッシュ	FTG	SEGA
	必杀柏青哥中心V10	必殺パチンコステーションV10 レレレにおまかせ	SLG	SUNSOFT
	すい～とし～ずん	すい～とし～ずん	AVG	TAKUYO
	SIMPLE200系列 Vol.73 THE西游斗猿传	SIMPLE200シリーズ Vol.73 THE西遊斗猿伝	ACT	D3PUBLISHER
	SIMPLE200系列 Vol.74 女孩专用	SIMPLE200シリーズ Vol.74 女の子専用	ACT	D3PUBLISHER
	THE王子ROMMANCE	THE王子ロマンス—リプルのたまご—		
	SIMPLE200系列 Vol.77	SIMPLE200シリーズ Vol.75	SLG	D3PUBLISHER
	日本全国SCOOP列岛	THE特ダネ—日本全国スクープ列島—		
	太鼓的达人 TAIKO DRUM MASTER	太鼓の达人 TAIKO DRUM MASTER	MUG	NAMCO
	太鼓的达人 TAIKO DRUM MASTER (太鼓同捆)	太鼓の达人 TAIKO DRUM MASTER (太鼓同捆)	MUG	NAMCO
	幻影王国	ファントム キングダム	S·RPG	日本一SOFT
	THE CONBINI3~独占那座城市~ (HAMSTERtheBest)	ザ コンビニ3—あの町を独占せよ— (HAMSTERtheBest)	SLG	HAMSTER
	ONE PIECE GRAND RUSH	ONE PIECE GRAND RUSH	ACT	BANDAI
3月24日	新纪幻想	新紀幻想スペクトラルソウルズ	S·RPG	IDEAFACTORY
	DEMON STONE	デーモン ストーン	RPG	ATARI
	变形金刚 (THE BEST)	トランスフォーマー (THE BEST)	ACT	TAKARA
	百人斩少女	あずみ	ACT	ESP
	Get Ride! Amdriver 相亮的真实	Get Ride!アムドライバー 相亮の真実	ACT	KONAMI
	BEAT MANIA ⅡDX 9th style	ビートマニアⅡDX 9th style	MUG	KONAMI
	世界足球 胜利十一人8 在线革命	ワールドサッカーウイニングイレブン8 LIVE EVOLUTION	SPG	KONAMI
	光明力量NEO	シャイニング フォース ネオ	A·RPG	SEGA
	超级猴子球DX	スーパーモンキーボールデラックス	ACT	SEGA
	我们的家	ぼくらのかぞく	SLG	SCEI
	狂野历险 四度引爆	ワイルドアームズ ザフォースデトネイター	RPG	SCEI
	伊苏3	イースⅢ	RPG	TAITO
	翼神GIGAWING GENERATION	翼神ギガウイング ジェネレーションズ	STG	TAITO
	金色的卡修贝尔!!友情TAGBATTLE2	金色のガッシュベル!!友情タッグバトル2	ACT	BANDAI
	赤川次郎 月光 钟的杀人 (SuperBestCollection)	赤川次郎 月の光—沈める鐘の殺人— (SuperBestCollection)	AVG	MMV
	创造学校	学校をつくろう	SLG	MMV
	汤姆克兰西 幽灵行动	TOM CLANCY'S GHOST RECON	FPS	UBI
3月31日	BALDR FORCE	バルドフォース EXE	ACT	ALCHEMIST
	战斗国家 改 NEW OPERATIONS	战斗国家 改 NEW OPERATIONS	SLG	角川书店
	决战学园祭	メイプルカラーズ—決戦は学園祭!—	AVG	角川
	秋之回忆 在雨后Vol.3 毕业	Memories Off After Rain Vol.3 卒业	AVG	KID
	星界的战旗	星界の战旗	SLG	CYBERFRONT
	PRINCESS MAKER4	プリンセスメーカー4	SLG	GENEX
	在晴空下	この晴れた空の下で	AVG	STARFISH
	巫术 召唤士	ウィザードリィ サマナー	RPG	TAITO
	铁拳5	铁拳5	FTG	NAMCO
	DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS (HUDSON THE BEST)	ドリームミックスTVワールドファイターズ (HUDSON THE BEST)	FTG	HUDSON
	明阳大战记 白虎演舞	明阳大战记 白虎演舞	ACT	BANDAI
	明阳大战记 白虎演舞 (EYETOY同捆)	明阳大战记 白虎演舞 (EYETOY同捆)	ACT	BANDAI
3月预定	邪封超龙转生	邪封超龙转生	SLG	KIDSSTATION
	使命召唤	コール オブ デューティ	FPS	光荣
	Zill O'll infinite	ジルオール インフィニット	RPG	光荣
	GANTZ	GANTZ	AVG	KONAMI
	大战略Ⅶ	大 战略Ⅶ	SLG	SYSTEMSOFT ALPHA
4月1日	在遥远的时空中~八叶抄~	遥かなる时空の中で~八叶抄~	RPG	光荣
	在遥远的时空中History	遥かなる时空の中でヒストリー	RPG	光荣
4月7日	后院摔跤2	バックヤードレスリング2	FTG	EIDOS
	职业棒球SPIRITS2	プロ野球スピリッツ2	SPG	KONAMI
	SuperLite2000 ACTION 吉野家	SuperLite2000 アクション 吉野家	SLG	SUCCESS
	宇宙战舰大和号 二重银河的崩坏	宇宙战舰ヤマト 二重银河の崩坏	AVG	BANDAI
	机动战士高达 一年战争	机动战士ガンダム 一年战争	ACT	BANDAI
	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	FTG	BANDAI
	分裂细胞：明日潘多拉	スプリンターセル パンドラトゥモロー	ACT	UBISOFT
4月14日	SIMPLE2000 Vol.78 英语之旅	SIMPLE2000 Vol.75 THE话そう英语の旅	SLG	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000 Vol.78 韩语之旅	SIMPLE2000 Vol.76 THE话そう韩国语の旅	SLG	D3PUBLISHER
	天外魔境ⅢNAMIDA	天外魔境ⅢNAMIDA	RPG	HUDSON
	最强 东大将棋SPECIAL Ⅱ	最强 东大将棋スペシャルⅡ	TAB	MYCOM
	麻将最强 段位BATTLE(MYCOM BEST)	麻雀最强 段位バトル(MYCOM BEST)	TAB	MYCOM
4月21日	DEMENTO	DEMENTO	AVG	CAPCOM
	浪漫沙迦—吟游之歌—	Romancing SaGa —Minstrel Song—	RPG	SQUARE·ENIX
	Fragrance Tale	フレグランステイル~	RPG	TAKUYO
	BASEBALL LIVE	ベースボールライブ2005	SPG	NAMCO
	时空冒险记Zentrix	时空冒险记ゼントリックス	ACT	BANDAI
	CONSTANTINE	コンスタンティン	ACT	VMJ
4月28日	Chronicle	スペクトラルフォース クロニクル	S·RPG	IDEAFACTORY
	Dear My Friend~Love like pawdery snow~	Dear My Friend~Love like pawdery snow~	AVG	YETI
	辐射 钢铁兄弟会	フォールアウト ブラザーフッド オブ スティール	A·RPG	INTERPLAY
	合金弹头5	メタルスラッグ5	STG	SNKPLAYMORE
	雇佣兵	マーセナリーズ	ACT	EA
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	AVG	KID
	永远的阿塞利亚	永远のアセリア—この大地の果てで—	RPG	XUSE
	NORTH WIND~永远の约束~	NORTH WIND~永远の约束~	SLG	DATAM
	冒险王	冒险王ビイト ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	Lovely Idol	らぶドル~Lovely Idol~	SLG	PRINCESSSOFT
4月预定	我们、……他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	东京巴士2	东京バス案内2	SLG	SUCCESS
	WRC4	WRC4	RAC	SPIKE
	HELLO KITTY大作战!	ハローキティのピコピコ大作战!	ETC	HAMSTAR
明年	The age of Infinity	The age of Infinity	RPG	SUCCESS
明年	for Symphony—with all one's heart—	フォーシンフォニー—ウィズオールワンズハート—	AVG	TAKUYO
其他	BREAKER	BREAKER	[illegible]	TECMO
	Catan	Catan	[illegible]	CAPCOM
	源氏	GENJI	A·AVG	SCEI
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	ACT	KONAMI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的噩梦	アローン イン ザ ダーク ザ ニュー ナイトメア	AVG	CAPCOM
	伊苏3—来自伊苏的奇迹—	イースⅢ—ワンダラーズ フロム イース— タイト—	RPG	TAITO
	永远的ASELIA —永恒之剑的精神—（暂定）	永远のアセリア —The Spirit of Eternity Sword—(暂定)	SLG	日本一SOFTWARE
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	忍道 戒	忍道 戒	ACT	SPIKE

XBOX

3月10日	汤姆克兰西 彩虹六号 黑色之剑	Tom Clancy's RainbowSix3 Black Arrow	FPS	UBI
3月17日	寓言	フェイブル	RPG	MICROSOFT
3月34日	格斗之王2002	ザ キング オブ ファイターズ2002	FTG	SNKPLAYMORE
	红海Crimson Sea (Xbox白金COLLECTION)	红の海Crimson Sea(Xbox白金COLLECTION)	ACT	光荣
	超级猴子球DX	スーパーモンキーボールデラックス	ACT	SEGA
	SPIKEOUT 街头快打	スパイクアウト バトルストリート	ACT	SEGA
	MUZZLE FLASH(Xbox白金COLLECTION)	マズルフラッシュ (Xbox白金COLLECTION)	ACT	MICROSOFT
3月预定	使命召唤	コール オブ デューティ	FPS	光荣
4月7日	Xbox Live STANDARKIT Halo2同捆版	Xbox Live スタータキット Halo2同捆版	FPS	MICROSOFT
4月21日	CONSTANTINE	コンスタンティン	ACT	VMU
5月12日	FORZA MOTORSPORTS	フォルツァ モータースポーツ	RAC	MICROSOFT
5月26日	血腥左轮	レッド デッド リボルバー	ACT	CAPCOM
其他	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT
	翡翠帝国	Jade Empire	RPG	MICROSOFT
	Kameo:Elements of Power	Kameo:Elements of Power	AVG	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	ハンターソフトウェア
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RLICS	レリクス	AVG	Bothtec
	Conker: Live and Reloaded	Conker : Live and Reloaded	ACT	MICROSOFT

NGC

3月3日	鲨鱼的故事	シャーク テイル	ACT	TAITO
	牧场物语 幸福之诗	牧场物语 しあわせの诗	SLG	MMV
3月17日	DONKEY KONGA3	ドンキーコンガ3 食べ放题!春もぎたて50曲	MUG	任天堂
	鼻毛神拳 脱出!!	ボボボーボ ボーボボ 脱出!!	RPG	HUDSON
	ONE PIECE GRAND RUSH	ONE PIECE GRAND RUSH	ACT	BANDAI
3月31日	金色的卡修贝尔!友情TAGBATTLE2	金色のガッシュベル!!友情タッグバトル2	ACT	BANDAI
	DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS(HUDSON THE BEST)	ドリームミックスTVワールドファイターズ(HUDSON THE BEST)	FTG	HUDSON
4月20日	火炎纹章 苍炎的轨迹	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹	S·RPG	任天堂
4月28日	家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
5月预定	NBA街头篮球V3	NBAストリートV3	SPG	EA
其他	口袋妖怪GC	ポケモンGC	RPG	任天堂
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	Starcraft: GHOST	星际争霸:幽灵	ACT	CAPCOM
	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
	赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	大玉	大玉	ACT	任天堂

GBA

3月10日	目标!甲子园	めざせ!甲子!	SPG	TASUKE
	千年家族	千年家族	SLG	任天堂
3月24日	真·三国无双ADVANCE	真·三国无双アドバンス	ACT	光荣
	にゃんにゃんにゃんこのにゃんCOLLECTION	にゃんにゃんにゃんこのにゃんコレクション	SLG	MTO
	昆虫怪兽BATTLE STADIUM	昆虫モンスターバトルスタジアム	SLG	CULTUREBRAN
	昆虫怪兽BATTLE MASTER	昆虫モンスターバトルマスター	SLG	CULTUREBRAN
4月预定	鲨鱼故事	シャーク テイル	ACT	TAITO
4月21日	ROCKMAN ZERO4	ロックマン ゼロ4	ACT	CAPCOM
	杰作选!大盗伍佑卫门!1·2	杰作选!がんばれゴエモン!1·2	ACT	KONAMI
4月28日	ONE PIECE DRAGON DREAM	ONE PIECE ドラゴンドリーム	ACT	BANDAI
	THE TOWER SP	ザ タワーSP	SLG	任天堂
4月预定	昆虫MONSTER2	昆虫モンスター2	SLG	CULTUREBRAIN
	名侦探柯南 黎明的纪念碑	名探侦コナン 晓のモニュメント	AVG	BANPRESTO
年内预定	桃太郎电铁G	桃太郎电铁G	TAB	HUDSON
其他	超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL	游戏王 デュエル	ETC	KONAMI
	MONSTERS EX3	モンスターズ EX3		
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	摇摆大金刚	ぶらぶらドンキー	ACT	任天堂
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS

PSP

3月3日	探猴P!	サルゲッチュP!	ACT	SCEI
3月24日	泰格伍兹 PGA TOUR	タイガー ウッズ PGA TOUR	SPG	EA
	死神HEAT THE SOUL	BLEACH〜ヒート ザ ソウル〜	ACT	SCEI
3月预定	新天魔界	新天魔界	S·RPG	IDEAFACTORY
4月7日	三国志V	三国志V	SLG	光荣
4月7日	WIPEOUT PURE	ワイプアウト ピュア	RAC	SCEI
4月28日	首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
4月28日	彼岸岛	彼岸岛	ETC	NOWPRO
5月预定	宇宙侵略者POCKET	スペースインベーダーポケット	STG	TAITO
春季预定	GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	INTELLEGENT LICENSE	インテリジェント ライセンス	PUZ	NOWPRO
	机动战士ガンダム for PSP	机动战士ガンダム for PSP	SLG	BANDAI
其他	Zooo	Zooo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	B&-SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山手MAX PSP	山手MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM—K	TGM—K	ETC	ARKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL ENTERTAINMENT
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	CODED ARMS	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战柏青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	GAMES	GAMES	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜!柏青哥宝言	どこでも乐胜!パチスロ宝言	SLG	TECMO
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	天诛	天诛	ACT	FROMSOFTWARE
	川钓系列	川のぬし钓りシリーズ	SLG	MMV
	牧场物语	牧场物语	SLG	MMV

NDS

3月24日	侦探 癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	探侦 癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	AVG	元气
	怪蛋英雄	エッグモンスターHERO	RPG	SQUARE·ENIX
	宇宙入侵者	スペースインベーダーDS	STG	TAITO
	触摸!卡比 魔法画笔	タッチ!カービィ 魔法の绘笔	ACT	任天堂
4月21日	任天狗	NINTENDOG	SLG	任天堂
4月预定	大众麻将DS	みんなの麻雀DS	TAB	MTO
	滚滚兔	ぐるぐる投げっと	ACT	SUCCESS
05年春预定	超执刀	超执刀	SLG	ATLUS
	DEEP LABYRINTH	ディープラビリンス	RPG	INTERACTIVE BRAINS
	TOYHEADS WORLD	トイヘッズ ワールド	ACT	INTERACTIVE BRAINS
	火影忍者—最强忍者大集结3	NARUTO—ナルト—最强忍者大结集3	ACT	TOMY
	SD高达G世纪DS	SDガンダム Gジェネレーション DS	SLG	BANDAI
其他	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	游戏王:Nightmare Troubadour	游戏王:Nightmare Troubadour	TAB	KONAMI
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A·RPG	SQUARE·ENIX
	福星小子	うる星やつら 7	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリータ	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	ANAZA	アナザー	AVG	任天堂
	气球旅行	バルーントリップ	ACT	任天堂
	SIMPLE DS系列 THE 麻将	SIMPLE DSシリーズ THE 麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	人生游戏DS	人生ゲームDS	SLG	ATLUS
	真·女神转生DS	真·女神转生DS	RPG	ATLUS
	役满DS	役满DS	TAB	任天堂